



# La ville numérique exposée : internet au service de la flânerie

Thomas Charmont

## ► To cite this version:

Thomas Charmont. La ville numérique exposée : internet au service de la flânerie. Art et histoire de l'art. 2015. dumas-01254089

**HAL Id: dumas-01254089**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01254089>**

Submitted on 11 Jan 2016

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# LA VILLE NUMÉRIQUE EXPOSÉE

-

## INTERNET AU SERVICE DE LA FLÂNERIE

THOMAS CHARMONT

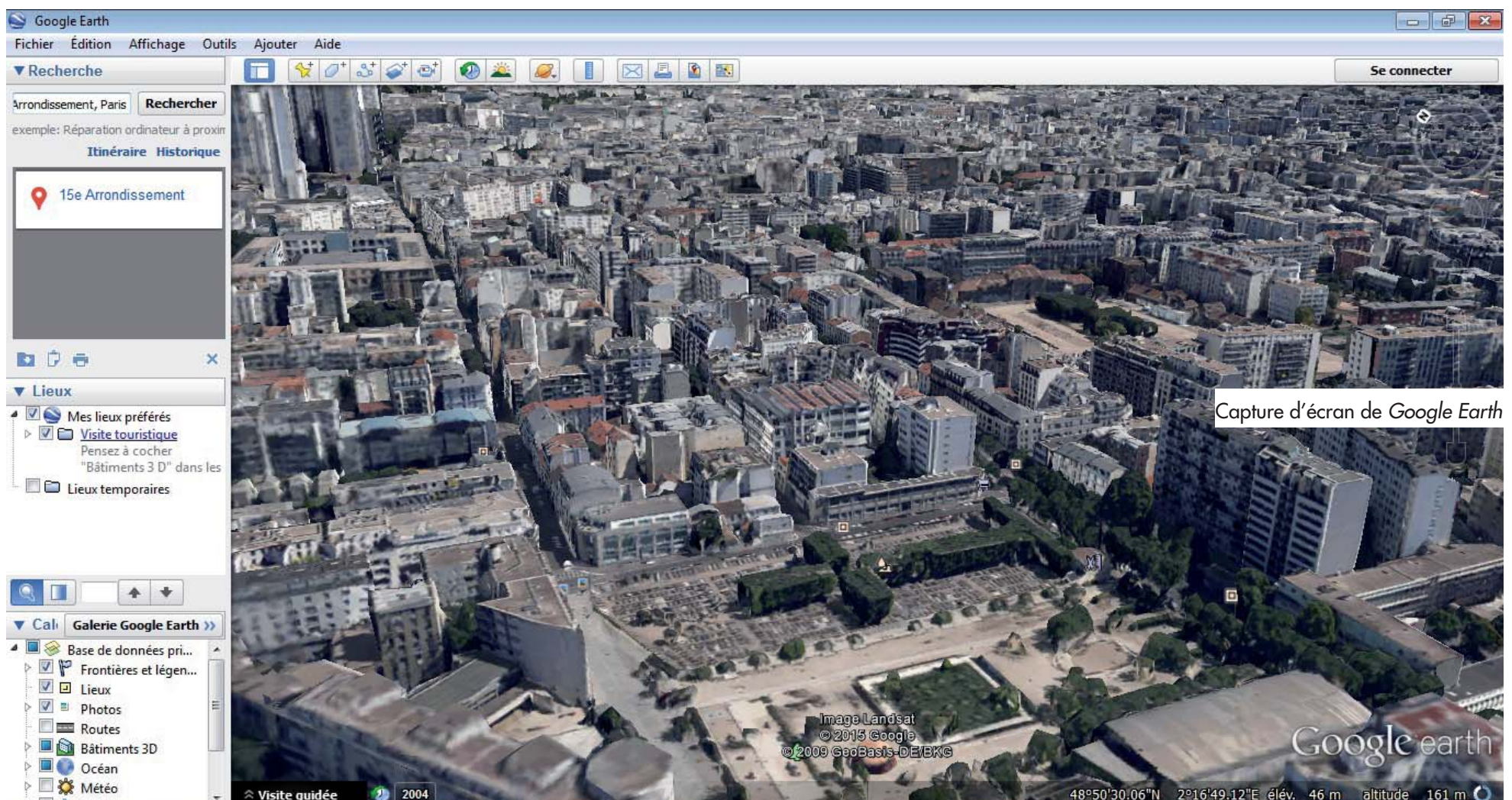
UNIVERSITÉ DE PARIS 1 PANTHÉON-SORBONNE

UFR D'ARTS PLASTIQUES ET SCIENCES DE L'ART

MASTER 2 DESIGN MÉDIAS TECHNOLOGIES, SPÉCIALITÉ ARTS  
ET MÉDIAS NUMÉRIQUES

Année universitaire 2014/2015

Sous la direction de Françoise Parfait



Capture d'écran de Google Earth

## RÉSUMÉ

Ce mémoire porte sur la capacité du numérique à poétiser la ville. Alors que la ville industrielle du XIX<sup>e</sup> siècle offrait au flâneur toutes sortes d'intérêts visuels neufs, notamment au travers des passages parisiens, la mégapole contemporaine s'enferme dans une uniformisation et un contrôle de toutes ses données. Sous l'impulsion du numérique, on est en mesure de maîtriser, spatialement et temporellement, tous nos déplacements : trouver le chemin le plus rapide, les meilleures concurrences. L'expérience urbaine est raccourcie au maximum et le hasard en est exclu. Internet, d'abord terrain mystérieux d'exploration a connu pareil transformation et est aujourd'hui principalement perçu dans sa fonction utilitaire. Plutôt que d'opposer espaces virtuel et tangible, est défendue l'idée que l'un et l'autre s'augmentent. La pluralité des regards numériques est une porte d'entrée vers un renouvellement de la dimension poétique de la ville et de sa capacité à nous émerveiller et nous surprendre. Il n'est pas tant question de renouveler la figure du flâneur que de renouveler le regard du citoyen. Cette recherche, au travers des écrits de Walter Benjamin ou Thierry Davila et des pratiques du laboratoire d'art urbain *Stalker* ou du designer Bill Gaver, revient à s'intéresser au basculement du numérique, depuis une utilisation rationnelle et restreinte, à une ouverture aux devenir multiples de la ville, ou comment le numérique peut réaffirmer la dimension sensible de la mégapole, ainsi que la sienne.

## MOTS-CLÉS

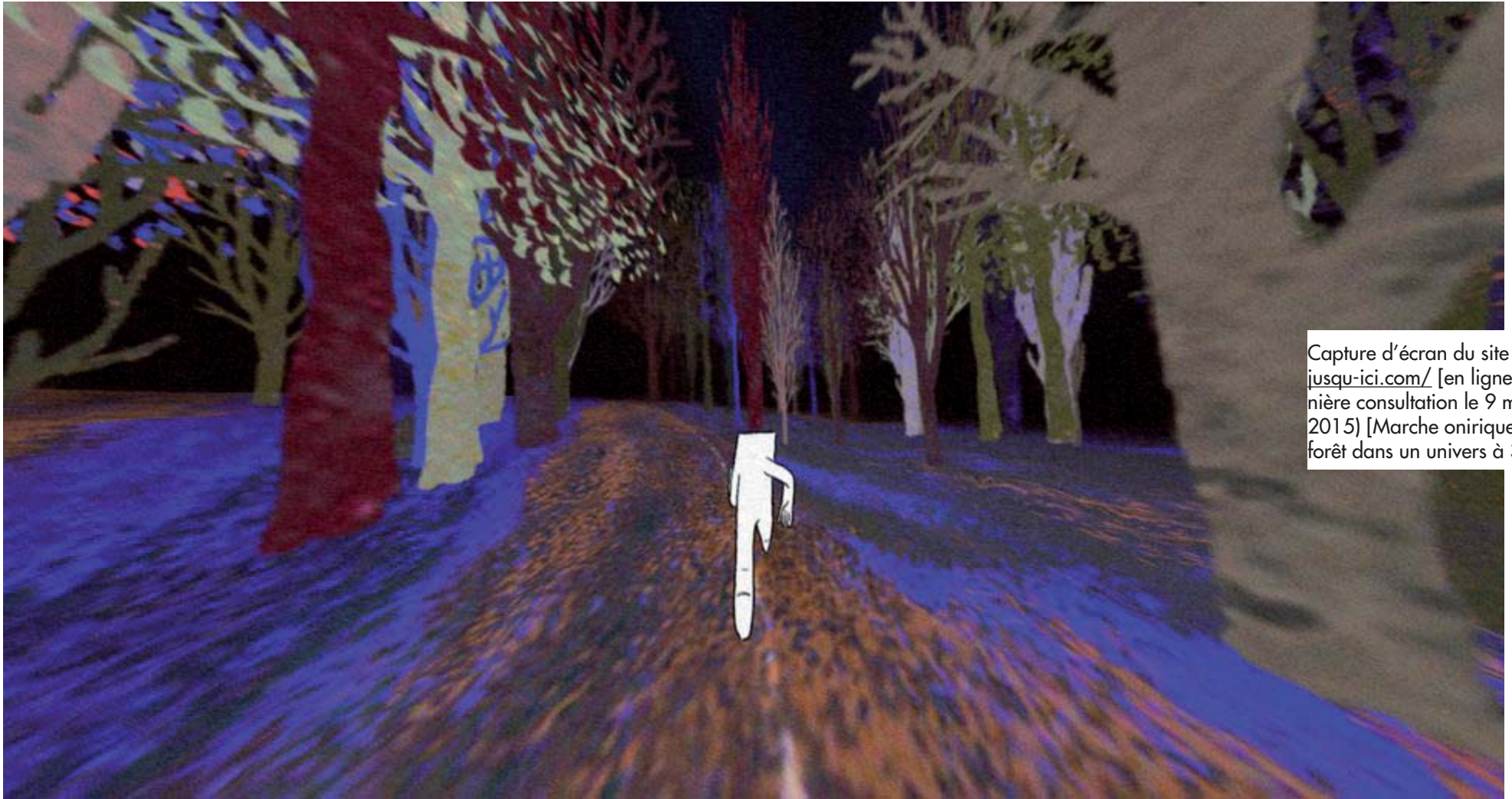
- Mégapole
- Internet
- Flânerie
- Déambulation
- Errance
- Marche
- Fantasmagorie
- Poétique
- Hasard
- *Homo Ludens* (L'homme qui joue)

# SOMMAIRE

<b>ENTRÉE</b>	4
<b>DE LA GRANDE VILLE INDUSTRIELLE À LA MÉGAPOLE</b>	
Le flâneur baudelairien selon Walter Benjamin	6
L’homme qui marche à l’épreuve de la ville restreinte	10
Les artistes de la marche à l’époque de la mégapole	14
<b>L’APPEL À LA FLÂNERIE</b>	
La nécessité urbaine	20
Les nouvelles technologies comme expérience du bonheur	23
Le potentiel internet	27
<b>L’ENFERMEMENT NUMÉRIQUE</b>	
<i>La fause évidence du lien hypertexte</i>	31
L’utilisateur comme profil consommateur	35
Le problème insoluble de la ville et d’Internet	38
<b>LE NUMÉRIQUE COMME OUTIL POÉTIQUE</b>	
La flânerie muséale	42
Le double passage entre espaces tangible et virtuel	45
La flânerie suggérée	48
<b>SORTIE</b>	52

<b>ANNEXE 1</b>	53
<b>ANNEXE 2</b>	57
<b>ANNEXE 3</b>	61
<b>BIBLIOGRAPHIE</b>	64
<b>VIDÉOGRAPHIE</b>	64
<b>WEBOGRAPHIE</b>	65





Capture d'écran du site <http://jusqu-ici.com/> [en ligne] (dernière consultation le 9 mars 2015) [Marche onirique en forêt dans un univers à 360°]

# ENTRÉE

Le propos de ce mémoire commence avec la flânerie, et son rapport avec la ville contemporaine. La flânerie, cela semble n'être qu'une pratique légère, dénuée de sens profond. La définition du Larousse la résume ainsi : « Se promener sans but, au hasard, pour le plaisir de regarder. Paresser, perdre son temps. » Une telle définition paraît presque péjorative : on *pert* quelque chose, on *paresse*, comme si la flânerie ne valait que dans un plaisir égoïste, comme si elle ne se déployait que dans un épicurisme immédiat, au détriment d'une visée véritablement productive. Il y a bien sûr de cela dans la flânerie, mais pas que. Aujourd'hui, le terme est galvaudé : on parle notamment d'aller flâner dans les boutiques ou de profiter du beau temps pour flâner. Pourtant on ne décide pas de flâner, la flânerie suggère, par essence, qu'elle advient sans qu'on n'en prenne conscience. Flâner, ce n'est pas juste se détendre et vaquer ci et là, ou seulement là, il s'agit d'un rapport plus profond avec l'entité urbaine. On peut cependant s'interroger sur la capacité de la ville contemporaine à accueillir, permettre, ou du moins favoriser la flânerie.

La mégapole hyperconnectée semble rejeter l'idée de hasard et de lenteur dans la circulation. Personnellement, ma seule pratique des rues ou couloirs parisiens s'effectuait dans le trajet quotidien de mon domicile à l'école où j'étudiais, ou dans quelques après-midis à fréquenter les lieux de tourisme majeurs de la capitale. Je ne m'étais jamais perdu ou laissé perdre dans une déambulation non maîtrisée ; suivant toujours une carte, un plan ou un chemin connu, me confortant dans le cadre restreint de mes habitudes. Je n'avais pas une véritable conscience de la ville. Mon rapport à celle-ci était, somme toute, le même qu'un

grand nombre de citoyens. Il suffit d'emprunter les couloirs du métro parisien ou les rames elles-mêmes pour se rendre compte que chacun est principalement tourné vers soi, vers ses activités personnelles – lire les journaux, écouter de la musique, surfer sur Internet, jouer à un jeu vidéo... –, et non vers ce qui advient au dehors.

Pendant les six mois que j'ai passé en Chine, en tant qu'étudiant en métiers d'art au sein du *Suzhou Art & Design Technology Institute*, ma pratique de la ville a été sensiblement différente. Mon cadre de vie là-bas m'offrait un temps libre important. Temps que j'ai mis à profit, entre autres, dans de nombreuses errances dans la ville de Suzhou, arpentant les quartiers comme ils venaient, ne me contentant pas de suivre les guides touristiques. Une pratique peut-être favorisée par l'exotisme de la ville ou par le fait que les mentalités chinoises poussent plus aisément à prendre son temps, à ne pas se presser. Toujours est-il que depuis mon retour en France, je me laisse plus facilement aller à des marches incertaines, sans but autre que de vivre l'urbanité dans ce qu'elle a de fortuit, d'imprévu ; prenant des détours, m'égarant parfois. Il faut dire que j'ai, en tant qu'étudiant, le luxe d'un temps dont, bien souvent, ceux qui travaillent, ne disposent pas. Il aura fallu que je parte, que je vive un *ailleurs*, pour que je prenne conscience du potentiel sensible de la ville, dans son acceptation générale, et de Paris plus précisément.

La ville serait-elle devenue trop pauvre en intérêts, depuis la naissance de la figure du flâneur, pour qu'on cherche systématiquement à se couper d'elle, à la raccourcir, à surtout ne pas

en faire l'expérience ? Ou les nouvelles technologies qui régissent notre vie quotidienne nous enferment-elles dans une voie unique où la poésie urbaine n'a pas sa place ? Quelle que soit la réponse à cette question, il est certain que le numérique porte en lui la capacité d'affirmer ou d'infirmer l'aléatoire du vécu. La question à se poser est peut-être de savoir dans quelles mesures on peut l'utiliser pour augmenter ou renouveler la flânerie dans le territoire urbain actuel. Il nous appartient cependant de nous demander si la figure du flâneur est une figure contemporaine pertinente. Est-il seulement nécessaire de regarder la ville ? La flânerie est-elle appelée par le devenir urbain ? On en a l'intuition. Une intuition qui nous paraît suffisante pour entamer une recherche sur les conditions anciennes de la flânerie, les parallèles existants avec le domaine numérique et la façon de les lier en une réponse actuelle à la forme contemporaine de la ville, entre hyperconnexion et restriction du regard.

Si la question de la flânerie n'a pas directement été posée, de nombreux auteurs, tels que David Le Breton, Frédéric Gros ou Thierry Davila, ont déjà réfléchi aux formes de la marche dans la société contemporaine. Cela nous intéresse parce que la marche est la première condition du flâneur, elle est la base du rapport physique qu'il entretient avec la cité. Comprendre et percevoir les différentes potentialités et réalités de celui qui utilise ses pieds, dans une société où les différents modes de transport font de la marche une action ou une activité obsolète – au sens rentable du capitalisme –, c'est dessiner les contours d'une zone théorique et pratique dans laquelle s'inscrit la déambulation urbaine. C'est ouvrir notre champ de recherche – de la flânerie, à l'ensemble plus large des pratiques dont la marche est une

condition – pour le préciser, l'affiner *a posteriori*. Il sera également question de la pratique artistique contemporaine au sein de la ville. Ou comment les artistes ont répondu au devenir restreint de l'expérience urbaine dans une approche poétique ? L'art, comme vecteur symbolique, suffit-il à faire de la ville le terrain d'expression du sensible ? Dans cette optique, quelle place est accordée au numérique ? Est-il rejeté ou investi, tel un espace susceptible d'augmenter la part métaphorique du vécu ? Quelles connexions peut-on établir entre l'espace urbain et l'espace numérique, entre le citoyen et l'internaute ? Existe-t-il encore des limites entre l'un et l'autre ?

Thierry Davila, dans son ouvrage sur la marche dans l'art, écrit : « l'actuel est une façon de ne pas substantialiser l'actualité, de ne pas la réifier en un état figé ou en un moment précis situé dans une chronologie, pour la rendre fluide, pour l'envisager comme une circulation dans l'espace et dans le temps, et pour, en une tonalité nietzschéenne, affirmer sa portée essentiellement *inactuelle*. »<sup>1</sup> Voilà le problème qui s'offre à nous : comment la flânerie, en tant qu'expérience de ce qui advient, peut-elle, aujourd'hui, trouver une réponse à la fixité « inactuelle » de la ville, enfermée dans un devenir calculé des déplacements de ses habitants ? Ou comment le numérique peut-il permettre le renouvellement d'une forme de circulation née dans un contexte où celui-ci n'existait pas ? De la même manière que le flâneur ne sait pas où il va, et s'épanouit dans l'ondulance de son parcours en train de se produire, on ne sait pas encore vers quoi tend notre recherche. De façon ambivalente, on va se laisser porter, tout en investissant nos convictions dans le parcours théorique éprouvé.

1. Davila, Thierry, *Marcher, créer*, éd. Regard, Paris, 2007, p. 133.



# DE LA GRANDE VILLE INDUSTRIELLE À LA MÉGAPOLE

## LE FLÂNEUR BAUDELAIRIEN SELON WALTER BENJAMIN

S'intéresser à la flânerie oblige à s'intéresser aux temps qui l'ont vu naître et à la forme qui était la sienne lors de sa genèse. Pour cela, on ne va pas simplement se fier aux définitions qui caractérisent le terme *flânerie*, on initiera notre recherche par l'analyse des textes de Walter Benjamin – principal philosophe à avoir théorisé la figure du flâneur – et notamment son ouvrage posthume: *Paris, Capitale du XIXe siècle - Le livre des passages*. Celui-ci regroupe des textes écrits par Benjamin alors qu'il envisageait la production d'un ouvrage traitant du XIX<sup>e</sup> siècle dans toutes ses caractéristiques, autant formelles que philosophiques, métaphysiques. Ainsi, il est composé de deux exposés – de 1935 et 1939 – de Benjamin concernant son analyse des figures et techniques du XIX<sup>e</sup> siècle ; d'un ensemble de notes classées selon des thématiques allant des barricades à la prostitution au temps des passages ; ainsi que des premiers écrits devant servir de base à la rédaction et l'organisation future de l'objet. Ces différentes temporalités des textes nous permettent d'observer l'évolution du regard porté par Benjamin sur la figure du flâneur : alors que dans son exposé de 1935, il écrit « C'est le regard du flâneur dont le mode d'existence dissimule dans un nimbe apaisant la détresse future de l'habitant des grandes villes. Le flâneur se trouve encore sur le seuil, le seuil de la grande ville comme de la classe bourgeoise. Ni l'une ni l'autre ne l'ont encore totalement assujéti ; ni dans l'une ni dans l'autre il ne se sent chez lui. Il cherche un asile dans la foule. [...] La foule est le voile à travers lequel la ville familière, en tant que fantasmagorie, fait signe au flâneur. Cette fantasmagorie qui la fait apparaître

tantôt comme un paysage tantôt comme une chambre, a inspiré par la suite le décor des grands magasins qui rendent la flânerie elle-même profitable au chiffre d'affaires. Le grand magasin est l'endroit où le flâneur fait sa dernière promenade »<sup>1</sup>, il modifie quelque peu sa définition au cours de l'exposé de 1939 : « C'est là le regard d'un flâneur dont le mode d'existence dissimule derrière un mirage bienfaisant la détresse des habitants futurs de nos métropoles. Le flâneur cherche un refuge dans la foule. La foule est le voile à travers lequel la vie familière se meut pour le flâneur en fantasmagorie. Cette fantasmagorie, où elle apparaît tantôt comme un paysage, tantôt comme une chambre, semble avoir inspiré par la suite le décor des grands magasins qui mettent ainsi la flânerie même au service de leur chiffre d'affaires. Quoiqu'il en soit les grands magasins sont les derniers parages de la flânerie »<sup>2</sup>. Déjà par ces deux extraits de la pensée de Benjamin, on peut déceler un changement de sa perception de la figure du flâneur. Si on retrouve l'idée de détresse liée à la grande ville, l'ambivalence du décor urbain pour le flâneur ou la finalité perçue dans les grands magasins, on remarque, dans le second exposé, que Benjamin a préféré ne pas réintroduire l'idée que le flâneur n'est pas chez lui dans la ville. Cette démonstration n'est là que pour montrer les divergences, voire parfois les contradictions qui existent dans le discours de Benjamin selon les moments de sa vie. Ces différences, parties d'un même objet formel – sans qu'aucune ne soit davantage mise en valeur qu'une autre – ne sont pas à percevoir comme des

écueils dans l'analyse de la pensée de Benjamin mais comme les contours flous d'une figure qui joue justement des paradoxes – entre foule et solitude, extérieur et intérieur, oisiveté et créativité.



Gavarni, Paul, *Le flâneur*, 1842 (gravure)

1. Benjamin, Walter, *Paris, Capitale du XIXe siècle - Le livre des passages*, éd. Cerf, Paris, 1997, p. 42.

2. Ibid., p.54

Revenons donc au contexte propice à l'émergence de la figure du flâneur. Le XIX<sup>e</sup> siècle est le siècle de la révolution industrielle, le siècle des nouvelles technologies, de la machine à vapeur, de la photographie, des édifices de fer. Il est surtout le siècle qui voit le capitalisme s'imposer comme le système économique majeur en occident. L'organisation du travail, autrefois artisanale, se standardise, se segmente : le travail, comme la vie, deviennent question de rentabilité, de profits. Dans les villes, selon la théorie développée par Karl Marx et dont on ne retiendra ici qu'une idée générale, l'aristocratie et la bourgeoisie – ceux qui possèdent les richesses et les moyens de production – s'opposent au prolétariat – ceux qui n'ont que leur force de travail à offrir. Pour la masse populaire des villes, le temps est une denrée qu'il appartient de ne pas gâcher. Ainsi, les rues deviennent le théâtre d'un flot continu d'individus se déplaçant dans la précipitation, comme concurrents les uns des autres sur le chemin qui doit les mener à l'usine ou l'atelier. *La grande ville*, qui apparaît en même temps que les techniques naissent et le travail se spécialise, n'a plus rien de la *polis* grecque : les individus qui s'y cotoient ne se connaissent pas, ils sont bien trop nombreux pour cela. Le travail dans les usines et l'accessibilité rendue meilleure par les avancées techniques dans le domaine des transports ont attiré les populations rurales et ainsi considérablement augmenté la population urbaine. On observe alors une marche pressée où chaque personne, pratiquant la même rue que soi, est un obstacle sur le chemin de l'efficacité – se rendre le plus rapidement possible à destination –, on se coudoie, on ne se regarde pas – à peine quelques coups d'œil –, on ne prête pas non plus attention aux voies, aux édifices, aux objets qui nous entourent. Frédéric Gros – philosophe français, professeur de pensée politique à

l'Institut d'études politiques de Paris – écrit à ce propos : « Cette foule au milieu de laquelle il évolue, ce sont déjà les masses : laborieuses, anonymes, affairées. [...] Cette foule est hostile, hostile à chacun de ceux qui la composent. Chacun veut aller vite et l'autre devient un obstacle sur son chemin. La foule transforme immédiatement l'autre en concurrent. »<sup>3</sup> On observe en effet dans la rue la même démarche capitaliste propre aux sociétés de production et de vente qui vise à l'efficacité la plus importante : la mise en concurrence des individus. La ville est devenue une machine bien huilée dont rien ne doit perturber le rythme monotone des déplacements des hommes et des machines.

C'est au milieu de ce nouvel état des relations et attitudes urbaines que le flâneur apparaît, comme en opposition à cette façon trop formatée, trop pragmatique d'arpenter la ville. Le flâneur est cet individu qui, au lieu de ne voir les rues et passages que comme de simples lieux de transition où rien ne se passe qui vaille la peine d'y prêter attention, de prendre son temps, imagine une fantasmagorie urbaine qui fait de l'action habituelle de la foule une source de poésie inépuisable. On évoque le terme de *poésie* et non pas simplement celui d'*intérêt* car Benjamin voit en Charles Baudelaire la figure même du flâneur. On l'a dit, la flânerie est cette façon de vivre la ville en marge de la foule, de voir différemment. Le poète parisien a cette attitude de mise à distance par rapport à la masse urbaine. Il est un dandy qui cultive cette posture paradoxale de détachement vis-à-vis du nombre tout en étant au sein, au plus près de celui-ci : « Pour le

3. Gros, Frédéric, *Marcher, une philosophie*, éd. Flammarion, Paris, 2011, p. 235.

parfait flâneur... c'est une immense jouissance que d'élire domicile dans le nombre, dans l'ondoyant... Être hors de chez soi, et pourtant se sentir partout chez soi ; voir le monde, être au centre du monde et rester caché au monde »<sup>4</sup>. Voilà la dialectique du flâneur, celle d'un voyeurisme qui ne risque pas de se retourner contre soi : voir sans être vu. Si le flâneur n'est pas apparu avant le XIX<sup>e</sup> siècle, c'est parce que cette possibilité d'allier une distance au monde tout en étant au sein de celui-ci n'est advenue que grâce à la taille des grandes villes naissantes. En effet, il est bien plus aisé de marcher sans risque de rencontrer une connaissance dans une ville qui compte bien trop de quartiers et d'habitants pour que l'on puisse tous les avoir fréquenté. On peut donc être aux yeux des autres sans que ceux-ci ne nous voient vraiment. Il y a là-dedans ce confort que l'on connaît chez soi, depuis sa fenêtre, à regarder dehors. Benjamin va même plus loin dans ce parallèle lorsqu'il écrit : « La rue devient un appartement pour le flâneur qui est chez lui entre les façades des immeubles comme le bourgeois entre quatre murs. Il accorde aux brillantes plaques d'email où sont écrits les noms des sociétés, la valeur que le bourgeois accorde à une peinture à l'huile dans son salon. Les murs sont le pupitre sur lequel il appuie son carnet de notes, les kiosques à journaux lui tiennent lieu de bibliothèque et les terrasses des cafés sont les bow-windows d'où il contemple son intérieur après son travail. »<sup>5</sup> Le flâneur est l'homme de la ville par excellence, il est véritablement *dans* la ville, il ne fait pas que la traverser d'un point à un autre, il y est dans son entièreté. Par ailleurs, on notera ici que Benjamin oppose le flâneur au bourgeois. L'un possède des biens, un chez-soi auquel il revient systématiquement après être sorti ; l'autre n'ayant pour chez soi que la rue, *par nécessité* pourrait-on dire. Dans ses premiers textes

sur Paris, Benjamin analysera succinctement la dialectique de la flânerie : « l'intérieur comme rue (luxue) ; la rue comme intérieur (misère) »<sup>6</sup>.

Le flâneur ne serait-il donc que par pauvreté ? S'il est vrai que Baudelaire était un marginal qui vivait dans un important état de précarité, on saurait en douter, tant la flânerie relève d'une action poétique importante. Le fait de déambuler dans les rues et de trouver à observer tous ceux qui y passent et tout ce qui s'y passe va au-delà de la simple condition sociale de l'homme. En somme, il ne suffit pas de vivre dans la rue pour invoquer la flânerie – même si cela peut y contribuer –, il appartient au marcheur d'être en mesure de libérer son esprit, d'être attentif à toute chose, d'être capable de s'émerveiller de rien et de tout. « Tout homme... qui s'ennuie au sein de la multitude, est un sot ! un sot ! et je le méprise ! »<sup>7</sup> écrira Baudelaire, de même que « Le plaisir d'être dans les foules est une expression mystérieuse de la jouissance de la multiplication du nombre... Le nombre est dans tout... L'ivresse est un nombre... Ivresse religieuse des grandes villes. »<sup>8</sup> Par cette dimension métaphysique que revêt la ville aux yeux de Baudelaire, on revient à cet aspect solitaire, intime de la flânerie. Ce dernier n'éprouve pas

4. Baudelaire, Charles, *L'Art romantique* [cité par Walter Benjamin dans : op. cit., p. 463].

5. Benjamin, Walter, op. cit.

6. Ibid., p. 895.

7. Baudelaire, Charles, op. cit. [cité par Walter Benjamin dans : op. cit., p. 136].

8. Baudelaire, Charles, *Œuvres II, Fusées* [cité par Walter Benjamin dans : op. cit., p. 304].



la ville par obligation de s'offrir à elle mais, au contraire, par volonté qu'elle s'offre à lui. L'homme des foules n'est pas dans une logique d'ouverture au monde pour ce qu'il a d'objectif, il laisse les choses le traverser pour les traiter avec sa subjectivité, son être propre ; il est tourné vers son intériorité par captation de l'extériorité. La ville est en lui, autant qu'il est en elle.

Si cette vision du poète nous montre un être à sa place dans la multitude de la métropole, l'analyse que tire Benjamin du personnage de Baudelaire tend à la fois dans cette direction – « La rue devient un appartement pour le flâneur »<sup>9</sup> –, que dans la direction inverse : il dira notamment, à propos du poème *Brumes et Pluies* : « la ville est devenue étrangère au flâneur. Chaque lit, pour lui, est un *lit hasardeux* »<sup>10</sup>. Si l'évocation des multiples lits offerts à celui qui flâne soutient toujours cette idée d'un extérieur comme chambre, Benjamin parle d'une ville devenue étrangère à celui qui y déambule. Il dira même : « Personne ne s'est senti aussi peu chez lui à Paris que Baudelaire. »<sup>11</sup> Le flâneur serait donc dans ce double rapport avec la ville : à la fois il y serait chez lui et entretiendrait une position d'étranger vis-à-vis d'elle. La raison de ce lien paradoxal est sûrement à trouver dans la nostalgie de la campagne. Il y a en effet quelque chose de déshumanisé dans la grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle. Certes, on vient d'en rendre compte, la flânerie suppose un dépassement de cette vision – ou plutôt non-vision – par l'élaboration d'une fantasma-

9. Benjamin, Walter, op. cit.

10. Ibid., p. 372.

11. Ibid., p. 350.

12. Gros, Frédéric, op. cit., p. 235.

13. Benjamin, Walter, op. cit., p. 54.

gorie urbaine, il n'empêche que ce besoin de trouver dans la vie familière une matière poétique, traduit certainement un retour inconscient à la ruralité de laquelle les nouveaux habitants de la métropole se sont extirpés. Frédéric Gros l'explique de la façon suivante : « Tout peut changer d'un arrondissement à l'autre : la taille des maisons, l'architecture générale, l'ambiance, l'air qu'on respire, la manière de vivre, la lumière, les types sociaux. Le flâneur suppose ce moment où la ville a pris des proportions telles qu'elle devient un paysage. »<sup>12</sup> Par là, il précise la pensée de Benjamin qui comparait lui aussi la ville à un paysage : la succession des quartiers, des atmosphères, des sphères sociales, comme celle des champs, des bosquets, des forêts, des vallons dans la nature. L'immensité et la diversité nouvelles de la métropole sont donc autant les facteurs du rapport domiciliaire au dehors que de la nostalgie que celui-ci réveille.

Alors que la ville, dans sa multiplicité d'individus, de choses à voir, de mouvements, de lieux où dormir, donne à celui qui veut bien la voir, une infinité de stimulations poétiques, on peut s'interroger sur la finalité vers laquelle tend ce dernier. Tend-il même vers une finalité, un point final à sa déambulation ? À cela, Benjamin offre un début de réponse lorsqu'il parle « des grands magasins qui mettent ainsi la flânerie même au service de leur chiffre d'affaires », ajoutant qu'ils « sont les derniers parages de la flânerie »<sup>13</sup>. Les grands magasins seraient la dernière étape de l'errance urbaine. Pour autant, la figure du flâneur théorisé par Benjamin apparaît avant les grands magasins. À cette époque, les lieux idéaux de la flânerie sont les passages. Les passages sont ces couloirs qui traversent les bâtiments parisiens d'un côté à l'autre, d'une rue à sa parallèle, parfois cachés



Passage Choiseul, Paris, 1829

du soleil, parfois ouverts sur celui-ci par une verrière, remplis de commerces en tout genre. Comme dans la ville plus tard, on passe d'une ambiance à une autre, d'un vendeur de lampes à huile à une maison de curiosités venues d'Asie, d'Afrique et d'Amérique, puis on découvre un tailleur, une maison close, un barbier, etc... À la différence des rues extérieures par contre, le nombre d'individus y est faible et le rythme de la marche lent – « En 1839, il était élégant d'emmener une tortue quand on allait se promener. Cela donne une idée du rythme de la flânerie dans les passages. »<sup>14</sup> écrivait Benjamin qui les qualifiait par ailleurs de « temple[s] du capital marchand »<sup>15</sup>. Plus tôt, on a vu que le flâneur agissait dans une optique d'opposition à la rentabilisation ; ici, il s'expose au milieu de ces allées commerçantes dans la même démarche. Il n'est pas là pour acheter, monnayer, investir. « Le flâneur sabote le trafic. Il n'est pas non

plus un acheteur. Il est une marchandise. »<sup>16</sup> À Paris, les travaux du baron Haussmann, entrepris au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, vont aboutir au déclin des passages et ainsi déplacé le flâneur dans les rues extérieures de la capitale, chose qu'Edmond Beaupaire – bibliothécaire à la Bibliothèque historique de la Ville de Paris à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle – établit en ces termes : « Nos rues plus larges et nos trottoirs plus spacieux ont rendu aisée la douce flânerie impossible à nos pères, ailleurs que dans les passages. »<sup>17</sup> C'est à cette époque que le flâneur devient véritable homme de la ville, homme dans la ville. S'il n'est pas un acheteur, on peut supposer que l'idée soulevée par Benjamin visant à faire des grands magasins le point final de la flânerie, est une manifestation de la nostalgie des passages. Bien que Benjamin s'interroge sur la filiation entre les uns et les autres – « Les passages comme origine des grands magasins ? Parmi les magasins de nouveauté [...], lesquels se trouvaient dans les passages ? »<sup>18</sup> –, on peut facilement trouver dans les uns et les autres une même manifestation du poids nouveau pris par le capitalisme. Pour autant, comme on l'a évoqué pour les passages, le flâneur n'est pas acheteur, il ne recherche pas la possession, « La possession et l'avoir sont liés au toucher et s'opposent dans une certaine mesure à la perception visuelle. [...] Le flâneur visuel, le collectionneur tactile. »<sup>19</sup>

14. Benjamin, Walter, op. cit., p. 440.

15. Ibid., p. 849.

16. Ibid., p. 73.

17. Ibid., p. 66.

18. Ibid., p. 68.

19. Ibid., p. 224.

Si l'on suit la logique de Benjamin qui voit les grands magasins comme le lieu de « sa dernière promenade »<sup>20</sup>, on peut se poser la question de ce qu'ils apportent de plus que la rue qui mérite d'en faire un ultime quartier où vaquer à ne rien faire, sinon observer. À cela on peut imaginer deux raisons : la sûreté et la raillerie. Concernant la première raison suggérée, il est clair que les grands magasins offrent les mêmes changements d'ambiance que la rue, les mêmes détails, le même émerveillement des yeux, tout cela en y ajoutant un cadre architectural qui fait office de carapace pour celui qui aime utiliser son temps à ne rien faire de rentable. Les confrontations ou menaces physiques sont légions dans la rue ; dans le couloir, la traversée des parties de la rue réservées aux voitures, les rencontres malheureuses avec un molesteur ou quelconque brigand, etc... Tout cela, le grand magasin permet de s'en affranchir, il est le lieu où le confort est le plus proche de celui d'une chambre, comme l'ont été les passages avant lui. À propos du second point, il faut revenir à la figure du dandy incarnée par Baudelaire pour l'établir : le dandy est, si on le décrit de façon caricaturale, cet homme narcissique et impertinent qui se veut supérieur à la masse populaire et rejette la vulgarité du tout-le-monde, il se donne en spectacle et le monde qui l'entoure est la scène où il se produit constamment. Ainsi, dans une démarche de jeu, apparaît dans l'espace symbolique du capitalisme triomphant est un pied de nez à celui-ci. Il est en ce lieu sans en posséder jamais aucune marchandise, sans même chercher à les posséder ; ou alors à les posséder, il n'en possèdera que la fantasmagorie qu'il voudra bien y déceler. « Fondamentalement, l'identification à la marchandise est une identification à la valeur d'échange. Le flâneur est le virtuose de cette identification. Il emmène en promenade

le concept même de vénalité. » Alors que chacun succombe au pouvoir attractif de la consommation, il raille intérieurement ces gens qui ne savent résister à leur manie dépensière. Lui se joue des suscitations d'échanges et ne trouve d'intérêt dans les objets que pour ce qu'ils sont formellement et ce qu'ils peuvent éveiller en lui-même de poétique. À ce qu'on vient de citer, Benjamin ajoute : « De même que le grand magasin est son dernier tapin, l'homme-sandwich est sa dernière incarnation »<sup>21</sup>, comme si le fait d'être payé pour simplement marcher était le fait d'arme du flâneur. Alors qu'on a établi cette façon de parcourir la ville – en dehors d'une logique de pure efficacité du déplacement – comme une forme d'opposition au marché, le flâneur devient, ici, outil du capital et valide ce que Benjamin avait plutôt associé aux grands magasins lorsqu'il écrivait d'eux qu'ils « mettent ainsi la flânerie même au service de leur chiffre d'affaires. »<sup>22</sup>

Ainsi, Benjamin a essayé de trouver des légitimations sociales à la flânerie, comme lorsqu'il écrit : « Le personnage du flâneur préfigure celui du détective. Le flâneur devait rechercher une légitimation sociale à son comportement. Il lui convenait parfaitement de voir son indolence présentée comme une façade derrière laquelle se cache en réalité l'attention soutenue d'un observateur ne quittant pas des yeux le criminel qui ne se doute de rien »<sup>23</sup>, ou encore « La base sociale de la flânerie est le journalisme. L'homme de lettres se rend au marché, en tant que flâneur, pour se vendre. Cela est exact mais n'épuise nullement l'aspect social de la flânerie. »<sup>24</sup> Par cette dernière phrase, on comprend que cette recherche d'une légitimité sociale par le travail est induite par une société du capital qui n'accepte pas les dérives – fussent-elles incapables d'ébranler les bases

20. Benjamin, Walter, op. cit., p. 42.

21. Ibid., p. 466.

22. Ibid., p. 54.

23. Ibid., p. 459.

24. Ibid., p. 463.

25. Le Breton, David, *Éloge de la marche*, éd. Métailié, Paris, 2000, p. 125.

26. Benjamin, Walter, op. cit., p. 470.

27. Le Breton, David, op. cit., p. 129.

du système – et non par le flâneur lui-même. David Le Breton – Anthropologue et sociologue français, professeur à l'Université de Strasbourg – résume la chose en le décrivant comme « un sociologue dilettante, mais aussi, en puissance, un romancier, un journaliste, un politique, un guetteur d'anecdotes »<sup>25</sup>. Toute la question est là : le flâneur est – par sa pratique lente de la ville, sa capacité à observer, à attraper, à fantasmer – un travailleur en puissance, en potentialité. Il pourrait l'être mais n'a pas à l'être nécessairement. Il est un être social de la métropole, aussi bien que n'importe quel travailleur, à la différence qu'il est un être socialement en résistance.

En somme, le flâneur est cet individu aux contours mouvants, qui recherche la foule tout en cultivant une mise à distance permettant la solitude ; cherche à voir et être vu sans que l'on puisse connaître et reconnaître ; passe d'un quartier à un autre, d'un magasin au suivant, selon ses motivations intrinsèques stimulées par les ambiances, les sons, les odeurs, la vue surtout ; garde en lui cette part de nostalgie de la nature, ce *spleen* de la grande ville ; joue de sa posture de résistant, fréquente les hauts lieux de la consommation sans y prendre part véritablement ; est chez lui partout dans la ville sans s'y sentir tout à fait à son aise ; est

tout le temps perdu, mais tout le temps sûr d'être dans la ville. Consciemment ou inconsciemment, il résiste. Malgré tout, alors qu'il flâne, il n'est pas improductif, ou plutôt il l'est aux yeux du système mais trouve dans son apparente inactivité le fruit d'une capacité de production – ne serait-ce qu'une production de la pensée. « La flânerie repose, entre autres, sur l'idée que le fruit de l'oisiveté est plus précieux que celui du travail. Il est bien connu que le flâneur fait des études. »<sup>26</sup> La diversité de la grande ville, le monde qui la traverse, ses innombrables quartiers offrent au flâneur un support infini à partir duquel l'esprit peut fantasmer.

Concernant cette multiplicité au service de la flâneuse, on notera cette différence actuelle notable, soulevée par David Le Breton, sur l'état des villes contemporaines : « Les amoureux des villes regrettent la disparition progressive des singularités qui, il y a encore une vingtaine d'années, démarquaient une ville d'une autre au premier regard. Les mêmes magasins partout, presque les mêmes vendeurs, les mêmes restaurants, les mêmes cinémas, le même écrasement de l'espace par les impératifs de la circulation automobile. »<sup>27</sup> et de se poser la question de la possibilité d'une flânerie au sein d'une ville uniformisée, dont les quartiers seraient tous structurés de la même manière, portant partout les mêmes enseignes, une ville standardisée au niveau interne et au niveau externe, portée par une mondialisation accélérée des tendances.



## L'HOMME QUI MARCHE À L'ÉPREUVE DE LA VILLE RESTREINTE

La métropole d'aujourd'hui n'a plus grand chose à voir avec la grande ville apparue au XIX<sup>e</sup> siècle, à un certain niveau de population – dix millions d'habitants au sein de l'agglomération –, on la désigne d'ailleurs maintenant par le terme de mégapole. La grande ville n'est plus seulement une cité aux dimensions démesurées, elle est un ensemble de pôles urbains d'importance, elle est encore traversée par des rues, des avenues ou des boulevards mais ajoute à cela des routes départementales, des nationales, voir des autoroutes – à l'instar, en France, de l'A6 ou l'A10 qui trouvent leur origine depuis le périphérique parisien. Évidemment on ne s'aventure pas, à pieds, en tout point de ces axes routiers comme on le faisait sur les différentes voies autrefois. Le rapport de la marche à la ville – dans sa globalité – a changé : à moins de faire fi des panneaux de signalisation indiquant de ne pas pénétrer sur les voies de circulation trop rapides et de se mettre en danger, on ne peut plus parcourir la ville dans sa globalité. Si, du temps de Baudelaire, les différents quartiers et ambiances morcelaient l'expérience urbaine, la ville est aujourd'hui véritablement parcellaire – au sens physique du terme –, comme découpée par un réseau toujours plus important de voies dont les piétons sont exclus. La mégapole est bien plus grande – horizontalement ou verticalement – que ne l'était la –pourtant– grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle.

1. Gros, Frédéric, op. cit., p. 238.

2. Benjamin, Walter, op. cit., p. 346.

marche – plus d'obstacles qu'elle ne le fit au temps du nouveau Paris haussmannien, l'espace y est découpé de sorte que chaque moyen de transport possède sa voirie : une partie de la rue est réservée aux voitures individuelles, une autre aux bus, une autre aux vélos, une autre au stationnement des voitures individuelles, une autre à l'arrêt des bus, une autre au stationnement des deux-roues, enfin une dernière destinée aux piétons. Celui qui marche ne peut plus embrasser la rue dans son ensemble, son parcours est tronqué par des barrières immatérielles et pourtant tellement physiques – il n'y a rien de plus physique qu'une voiture vous frôlant à 50km/h.

Celui qui veut flâner, bien souvent, se rend dans les centres commerciaux, à l'image de ce qui se faisait dans les grands magasins. On dit d'ailleurs bien souvent : « flâner dans les boutiques ». Alors que le principe des *malls* est d'offrir, en une vue unique, un maximum de sollicitations visuelles en des espaces divers : des distributeurs – Carrefour, Auchan, Casino... –, des boutiques de prêt-à-porter – *sport wear*, *casual*, *vintage*... –, des magasins de multimédia, de décoration, de sport, des restaurants, des fast-foods, des lieux de loisir ou de détente – cinéma, salle de billard, piste de bowling, salon de massage... –, le point soulevé par Le Breton et Gros concernant l'uniformisation des enseignes pousse à réfléchir à la réelle possibilité, pour le flâneur potentiel, de trouver en cet espace, le lieu idoine pour sa déambulation. On retrouvera ainsi, presque systématiquement, les mêmes chaînes de magasins d'un centre commercial à un autre, les mêmes types de produit que le renouvellement des collections ne suffit pas à stimuler. Stimulation, c'est bien de cela qu'il s'agit : l'œil, par habitude, n'est plus assez stimulé

Si l'on réfléchit en termes de potentialités, on peut imaginer qu'une aire urbaine plus importante est l'occasion d'une flânerie *supérieure* à celle pratiquée par le dandy parisien. À la vue des formes actuelles de la ville, on peut cependant douter d'une relation directe entre les dimensions de l'espace citadin et l'expérience du flâneur et se demander si l'expansion continue des mégapoles implique, par voie de linéarité, une fantasmagorie plus riche. Comme David Le Breton qui mentionnait, tel un écueil, l'uniformisation des enseignes dans les villes, Frédéric Gros s'interroge : « La question se pose de savoir si, à l'époque actuelle, l'uniformisation des enseignes (les « chaînes » comme on dit sans ironie : maillons à l'identique, qui se referment sur vous) et l'envahissement agressif des voitures n'ont pas rendu la flânerie plus difficile, moins agréable et surprenante. On crée bien des espaces de flânerie obligée, mais suspendus à l'injonction d'acheter. »<sup>1</sup> Finalement, ce qui se dessinait déjà au XIX<sup>e</sup> siècle apparaît de façon plus importante aujourd'hui : les voitures ont pris le pas – c'est plutôt ironique – sur les piétons et les rues sont devenues hostiles à la marche, ou du moins, celle-ci n'y est plus favorisée, sauf en quelques promenades aménagées qui ne tiennent plus vraiment de la ville mais plutôt du bout de campagne insérée dans celle-ci – on ne flâne pas dans un bout de campagne, on flâne dans une succession d'ambiances. Ce qui est intéressant c'est que déjà, Benjamin faisait cette remarque : « À propos de l'image de la foule chez Poe : comment l'image de la grande ville peut-elle être un succès alors que le registre de ses périls physiques – sans parler du péril auquel elle est elle-même exposée – est encore si limité à l'époque de Poe et de Baudelaire ? La foule exprime un pressentiment de ces périls. »<sup>2</sup> En effet, la ville d'aujourd'hui oppose au citadin – au moins à celui qui

pour éveiller une dimension sensible dans un lieu dépourvu de véritable évolution. On l'a vu déjà, la flânerie consiste en cette pratique d'une aire où la vie ordinaire, le mouvement incessant des individus et les objets qui l'investissent permettent un déploiement poétique, une fantasmagorie portée par une découverte continue. Le monde ouvert, porteur des possibles, est la nécessité dans laquelle s'inscrit l'esprit fertile. La grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle, parce que chaque quartier avait ses particularités, sa vie sociale propre, son atmosphère, ses pratiques, permettait aisément au flâneur d'opérer. La flânerie est née parce que la grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle avait réuni tous les ingrédients formels nécessaires à sa réalisation. Que penser, donc, de la ville d'aujourd'hui ? Bien sûr, elle n'a pas été uniformisée dans son entièreté : à Paris, on ne vit pas la même expérience lorsque l'on flâne du côté de Belleville ou lorsque l'on erre aux alentours de la Porte de Versailles. Il y a bien sûr une identité propre à chaque arrondissement de Paris que la standardisation n'a pas encore effacée. Pour autant, c'est bien vers cela que l'on tend. Les petits commerces, singularités propres aux rues dans lesquelles elles s'inscrivent, laissent place aux enseignes connues et reconnues : Carrefour market, Carrefour city, Carrefour express, Franprix, Franprix nano, Monoprix, Casino supermarchés, Casino proximité, Mac Donald, Quick, Burger King, KFC pour ne citer que les principales chaînes de distribution et de restauration rapide. La rue, comme les grandes surfaces, se standardise. On n'est pas dans la même rue qu'il y a quelques minutes, mais les sollicitations sont les mêmes. Les habitants également se ressemblent de plus en plus : les tendances vestimentaires nivellent les apparences. Pas seulement au sein d'une même commune ou d'un même pays, mais au niveau mondial. Ce n'est pas tant que les



habitants de tous les pays s'habillent de façon identique, mais si on se balade aujourd'hui à Shanghai, on ne trouvera pas tant de différences vestimentaires que cela entre les habitants de la ville et ceux de Paris. Cet état des choses ne vaut plus si l'on se rend dans la campagne ouest chinoise, cela concerne principalement les grandes villes de chaque pays –développé ou non d'ailleurs. De même, pour les pratiques du quotidien : les habitants des mégapoles écoutent les mêmes chansons à succès, utilisent le même type de transports, les mêmes produits high-tech. Il n'est pas question, ici, de remettre en cause la mondialisation mais de faire le constat que celle-ci ne favorise pas l'action de la flânerie. Ce n'est pas que la flânerie est devenue impossible ou qu'elle ait disparu : on peut toujours se laisser aller à la déambulation dans les rues de Paris, porté par des forces mystérieuses, entre motivations intérieures –conscientes ou inconscientes– et stimuli extérieurs. Celle-ci est simplement moins ce qu'elle était à l'origine. Les fantasmagories que le flâneur porte à différents lieux de la mégapole ou même à différentes mégapoles, sont plus proches les unes des autres qu'elles n'auraient pu l'être il y a encore un siècle.

La question de l'uniformisation progressive des pôles urbains d'importance est un premier pas dans une remise en cause d'une forme de la ville favorisant un mode d'investissement de soi à l'espace tel que la flânerie. On parle bien d'investissement et non de déplacement ; la flânerie n'est pas un déplacement –quand bien même elle s'épanouit dans le mouvement–, elle est un rapport de l'esprit, par la relation du corps physique à l'autour physique, aux qualités poétiques de la ville que celui-ci libère. Quand bien même, la mégapole favorise la circulation,

elle n'avantage pas l'investissement de soi à elle. On l'a mentionné déjà ; on observe une tendance à un nombre toujours plus important d'axes routiers ou ferrés auxquels les piétons n'ont pas accès. On privilégie les moyens de transports les plus rapides : la voiture, le bus, le métro ou le tram, voir des hybrides de ces différents modes. La marche, sauf en de rares espaces fermés qui lui sont dédiés –les parcs principalement–, n'est pas une préoccupation urbaine de notre temps. On n'embrasse véritablement la ville, dans sa globalité, qu'en multipliant les types de véhicules. Sur le périphérique parisien, pour être au sein de la foule motorisée, il faut soi-même utiliser une voiture ou un deux-roues, mais peut-on vraiment parler de flânerie quand le rythme de la circulation nous est imposé par les panneaux et les autres usagers ? Peut-on parler de flânerie lorsqu'un habitacle nous coupe d'une présence corporelle au monde ? À ces deux interrogations, on peut trouver, dans le discours de Le Breton, des éléments de réponses : à propos de la vitesse imposée par l'utilisation d'un véhicule, ce dernier note : « Le conducteur automobile est l'homme de l'oubli car le paysage défile à distance derrière le pare-brise sans qu'il n'en sente rien, dans une sorte d'anesthésie sensorielle et d'hypnose de la route, il est seulement un œil hypertrophié et il n'a souvent guère le loisir de s'arrêter en chemin car il est par excellence l'homme de l'urgence. »<sup>3</sup> Clairement le rythme de la marche n'est pas le même que celui d'une voiture. Paul Virilio –urbaniste et essayiste français, il s'intéresse principalement au rapport de la vitesse et des technologies– résume cela par l'« absence d'une durée nécessaire à l'appréhension, la compréhension »<sup>4</sup>. Le poétique a besoin de temps pour éclore, il faut pouvoir laisser au regard le soin de s'arrêter sur une personne, un objet ; de tracer, lentement,



Magasin Carsino Shop, Paris



Magasin Carrefour City, Paris



Magasin Franprix Nano, Paris

une courbe vers un autre sujet, prenant le temps de contempler l'ensemble de la scène –ce que la voiture ne permet pas. L'automobiliste est « l'homme de l'oubli », il ne peut imprimer les images dans sa tête, l'espace devient un défilement sans mise en mémoire possible. Ne ressortent que les panneaux indicatifs, les feux tricolores, les marquages au sol et les autres citadins qui empruntent la même voie –si on pouvait et on peut parler de concurrence entre les piétons, cela est plus vrai encore en ce qui concernent les conducteurs automobiles. Le flâneur, qui lutte contre la rentabilisation du temps, n'est pas le bienvenu sur les routes où chacun se bat pour passer le plus rapidement possible, au détriment des autres usagers.

3. Le Breton, David, op. cit., p. 82.

4. Virilio, Paul, *La pensée exposée*, éd. Actes Sud, Arles, 2012, p. 264.



De plus, « ni les nationales, ni les autoroutes ne sont propices à l'exploration et à la flânerie »<sup>5</sup>, écrit Le Breton. Puisque la vitesse et l'efficacité dans le déplacement sont les principales ambitions des axes routiers, la question du rythme a été délaissée. Si les objets sur lesquels porter son regard – même lorsque ces routes traversent Paris ou tout autre ville importante – ne sont pas légions, il semble qu'une certaine cadence dans leur déploiement eut permis d'émouvoir l'esprit en un transit moins monotone. Cela étant, il est peut-être préférable, pour ne pas risquer plus d'accidents, de laisser à l'esprit la seule tâche de se concentrer sur le point le plus lointain du tracé, de sorte de ne pas dévier de la trajectoire. Le sujet mériterait que l'on s'y attarde plus sérieusement mais ce qui nous intéresse, ici, c'est de montrer que la place toujours plus forte des voies de circulation automobile dans la ville, rend la flânerie moins naturelle, par le fait même que celles-ci ne sont pas adaptées à une déambulation poétique.

Si les axes importants rejettent, par leur forme et leur pratique, une certaine idée du parcours dans la ville, les petites

5. Le Breton, David, op. cit., p. 82.

6. Debord, Guy, « Théorie de la dérive », *Les lèvres nues*, n°9, nov. 1956.

7. Debord, Guy, *In girum imus nocte et consumimur igni* [cité par Thierry Davila dans : op. cit., p. 33].

rues qui jalonnent souvent les centre-villes ne sont-elles pas à-même de corriger ces écueils précédemment soulevés ? Dans cette perspective, on peut s'intéresser aux situationnistes qui, au cours des années 60, ont suppléé à la flânerie, la dérive – qu'ils décrivent comme « une technique de passage hâtif à travers des ambiances variées »<sup>6</sup>. Le terme « hâtif » donne à la dérive une toute autre forme que la flânerie : les situationnistes n'ont, en effet, rien contre l'idée d'aller vite, tant que se succèdent les quartiers et les atmosphères diverses. En ce sens, on dérive à pieds, en voiture, en métro ; cette façon de se mouvoir via plusieurs modes rajoute au rythme du parcours. On pourrait même dire que celui-ci s'enrichit de la variété des moyens de locomotion. Ainsi, se laisser porter par la ville, au volant d'une voiture, est une forme possible de la dérive. Cela étant dit, les situation-

Le Périphérique, Paris



nistes, comme leur nom l'indique, s'attache à immortaliser les situations, avant que celles-ci ne changent – réponse à la vitesse grandissante à laquelle le monde commence à évoluer à cette période. Leur démarche est presque cinématographique comme tendent à l'indiquer les écrits de Guy Debord – co-fondateur de l'*Internationale situationniste* et directeur de la revue éponyme – : « Diffuser les instants décisifs d'un déplacement, l'image cinématographique dans la dérive est destinée à cette opération, mouvement d'après un mouvement mais, plus sûrement encore, mouvement après un mouvement. [...] le collage urbain et « atmosphérique » produit par la marche trouvant un écho, une reprise, dans le montage visuel et mouvementé des expériences enregistrées », « mais plus simplement le cinéma dit d'actualités pourrait commencer à mériter son nom en formant une nouvelle école du documentaire, attachée à fixer, pour des archives situationnistes, les instants les plus significatifs d'une situation, avant que l'évolution de ses éléments n'ait entraîné une situation différente. La construction systématique de situations devant produire

des sentiments inexistants auparavant, le cinéma trouverait son plus grand rôle pédagogique dans la diffusion de ces nouvelles passions. »<sup>7</sup> Cette idée d'une visée éducative montre la portée collective du situationnisme : là où le flâneur reste à distance du monde, cherchant dans celui-ci un retour à soi-même, le mouvement situationniste s'inscrit dans une démarche, non plus seulement artistique, mais politique. Il cherche à garder trace d'un monde en perpétuel mouvement pour déterminer un rapport nouveau à celui-ci. La dérive et la flânerie ne jouent pas d'une même relation au monde ; l'une s'attardant à transmettre un état objectif de la ville – du moins, dans une approche détachée de soi-même –, là où l'autre induit une implication de soi à la ville, ou plutôt une implication de la ville à soi. C'est ici que se dessine la négation de la flânerie lorsque l'on parcourt les rues à l'intérieur d'un véhicule, même à allure réduite. Si les situationnistes conçoivent l'idée de n'être au monde que par la vue, coupés de celui-ci par la carrosserie et les vitres, cela est difficilement envisageable pour le flâneur.



Certes Benjamin résume : « La possession et l'avoir sont liés au toucher et s'opposent dans une certaine mesure à la perception visuelle. [...] Le flâneur visuel, le collectionneur tactile. »<sup>8</sup> Il n'empêche qu'on ne peut résumer la flânerie à cet unique sens.

Lorsque Frédéric Gros écrit : « Il demeure que le flâneur marche, à la différence du simple badaud, qui s'arrête perpétuellement et s'immobilise devant l'attraction, ou demeure fasciné par la proposition des devantures. Le flâneur marche, il glisse même au milieu de la foule »<sup>9</sup>, il n'utilise pas le verbe *se mouvoir*, il utilise le verbe *marcher*, induisant par là le rapport direct du corps au monde. On ne peut pas laisser la ville nous traverser, coincés dans une boîte en métal. Pour mieux cerner cette idée, Le Breton a cette projection mentale de ce qu'auraient pu être les pensées d'Armstrong en foulant le sol de la Lune en 1969 : « Armstrong se demande, mais un peu tard, ce qu'il voit, touche, sent, hume, goûte de la Lune. Il se demande ce qu'il racontera à son fils qui lui demandera plus tard ce qu'il a pu ressentir à ce moment. Il pense soudain avec une infinie nostalgie aux rivières de son Montana natal (c'est moi qui l'imagine, je ne sais pas d'où il est originaire et cela m'est bien indifférent). Il voudrait enlever son scaphandre et se rouler dans la mer de tranquillité, prendre une poignée de sable lunaire et le jeter pour voir s'il y a du vent, courir et sentir le sol de ses pieds nus. Mais il se sent bien dérisoire, coincé sous ses palpeurs, ses microprocesseurs, cette lourde combinaison qui le force à une marche pataude. « Quelle idiotie d'être là et de ne pouvoir rien faire d'autre que de simplement regarder ce que des millions de gens voient en même temps. C'est comme d'avoir une angine et de rester bêtement à frissonner devant une eau limpide qui appelle la

baignade. Marcher sans corps, avec ce truc sur le dos, quelle dérision ! » pense-t-il amèrement (du moins il me plaît de l'imaginer). »<sup>10</sup> Il y a dans ce récit de la pensée potentielle d'Armstrong, les conditions manquantes d'une marche ouverte au poétique. Comment en effet ressentir la totale expérience du lieu si la vue est le seul sens mis en jeu ? La ville est parcourue d'odeurs, de bruits – symboles de la modernité pour Le Breton –, de matières. Comme l'odorat de Proust stimulé par les madeleines, chacun des sens est susceptible d'initier une histoire de la ville. Sûrement la condition la plus importante de la flânerie, la marche, par son automatisme permet de libérer les capacités cognitives de l'homme : « La verticalisation et l'intégration de la marche bipède ont favorisé en effet la libération de la main et du visage. Ces milliers de mouvements rendus disponibles ont élargi à l'infini les capacités de communication et la marge de manœuvre de l'homme sur son environnement et contribué au développement de son cerveau. »<sup>11</sup> La marche, c'est par là que l'homme s'est ouvert au monde, aux autres, à soi et c'est par là qu'il peut continuer de le faire. Évidemment, tous ceux qui marchent ne sont pas, par nécessité, ouverts à ce qui peut advenir. Les milliers d'usagers du métro qui marchent d'un quai à un autre, d'une rame à une autre, d'un quai à un portique, d'un portique à une sortie ; tous ces gens marchent mais ils ne sont pas pour autant en condition de flâner. Ils connaissent ces allées souterraines par cœur, l'esprit n'est plus surpris par ce qui l'entoure, il fait face à une lassitude qu'il fuit par la vitesse ou le divertissement, une fois assis dans la rame – musique dans les oreilles, lecture, jeu sur smartphone. On ne regarde plus autour de soi, on voit sans voir. Dans une logique d'efficacité visant à passer le moins de temps possible entre le point de départ – le domicile par exemple – et

8. Benjamin, Walter, op. cit., p. 224.

9. Gros, Frédéric, op. cit., p. 235.

10. Le Breton, David, op. cit., pp. 29-30.

11. Ibid., p. 12.

12. Annexe 1.

13. Ibid.

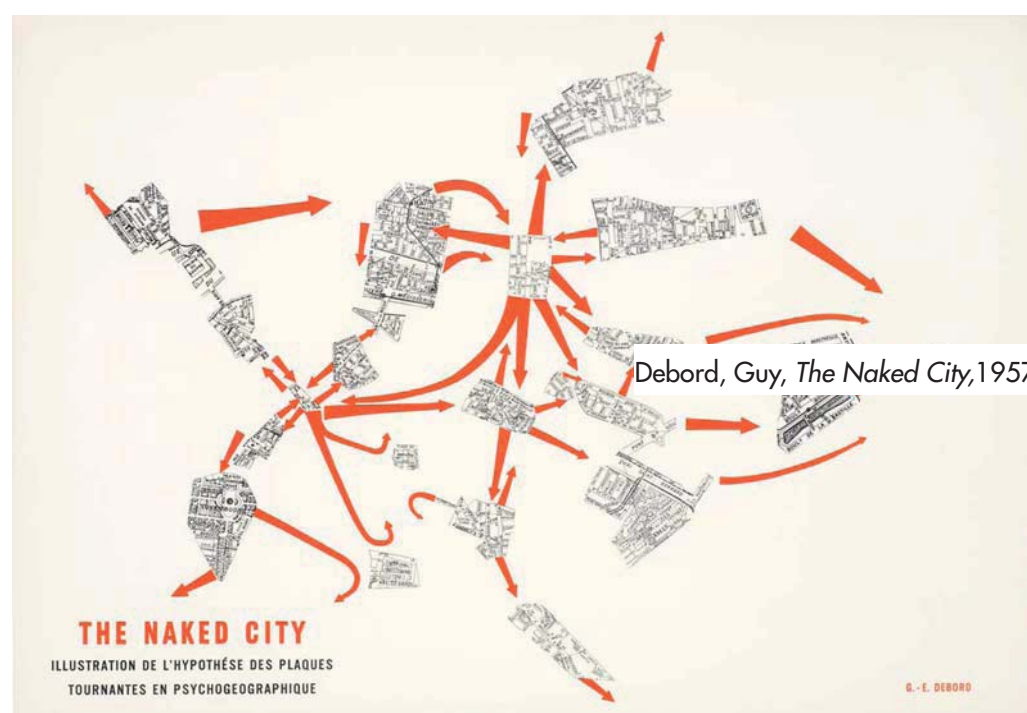
celui d'arrivée – le lieu de travail par exemple –, les habitants de la ville ne prennent plus le temps de se perdre, ou plutôt *n'ont plus le temps* de se perdre. La vie entière est devenue une question de rentabilité. Puisque le métro, la voiture, le bus sont plus rapides que la marche, pourquoi donc penser l'expérience de la marche dans une autre perspective que celle de la limiter au maximum dans le temps ? On peut bien nuancer cette idée par le fait que le cycliste commence à trouver de l'importance aux yeux des instances – mise en place de modes de fonctionnement comme celui du vélib' à Paris, aménagement de pistes cyclables, communication autour de la dimension écologique –, mais le cycliste n'est pas le piéton, il n'évolue pas dans les mêmes temporalités, dans le même rapport à la durée ; il est dans un mode temporel intermédiaire : ni celui de la marche – la lenteur –, ni celui de la voiture – la hâte.

En somme, toutes les caractéristiques urbaines qu'on a ici évoquées comme obstacles à la flânerie – l'uniformisation des enseignes, des codes et des pratiques ; le morcelage de la ville par les axes routiers de plus en plus nombreux – ne sont pas des tendances nouvelles, elles germaient déjà à l'époque de la révolution industrielle, elles sont des aboutissements inclus dans le programme capitaliste même. Si la grande ville capitaliste a permis l'éclosion du flâneur, ou plutôt, si le flâneur a éclos

comme résistant au rythme nouveau de la ville ; elle est aussi celle qui tend à le faire disparaître. Le flâneur s'est bien souvent joué des changements de la ville : enfin libéré de l'oppression des voitures, il sortit des passages lorsque le baron Hausmann redessina Paris ; au sein des grands magasins, il s'amusa de la consommation en préférant le simple émerveillement procuré par les diverses marchandises exposées ici et là ; il était chez lui partout dans la ville, s'inventant un intérieur en extérieur. L'espace dans lequel s'épanouit le flâneur est aujourd'hui en train de disparaître. Si son rôle et son intention ne sont pas de remettre en cause la forme de la ville – les urbanistes sont là pour cela –, mais au contraire de trouver en tout événement de la ville, quelle que soit sa forme, les déclencheurs d'une poésie intérieure et extérieure ; il n'empêche que ces stimulations sont de moins en moins accessibles ou mises en valeur. Le poétique n'est pas absent, il se fait plus rare. Georges Amar – chercheur à l'École des Mines ParisTech et ancien responsable de l'unité prospective de la RATP –, dans le cadre de l'interview que j'ai menée avec lui, a cette vision d'une flânerie forcément empreinte de poésie : « Vous pensez à quelque chose que vous ne trouvez pas et subitement il est là devant vous. Le dehors vient à votre rencontre et vous donne les mots que vous aviez sur le bout de la langue. C'est le rapport entre le dedans et le dehors. Vous avez des choses dans votre cerveau, dans votre tête et ça vous vient de dehors. Cette magie-là, ordinaire, banale, c'est en ce sens-là que la flânerie a quelque chose de poétique. »<sup>12</sup> Or, dans une attitude prospectiviste visant à mettre des mots sur des concepts cachés, en devenir, il rapporte : « Le *poétique*, c'est ça le successeur de l'art. Enfin il n'est pas le successeur parce qu'il est plus ancien. »<sup>13</sup> La flânerie serait donc, par simple ouverture à ce qui



vient du monde, à rapprocher d'une pratique artistique. Bien sûr, si Georges Amar pense nécessaire de suppléer à la notion d'art, celle de *poétique*, c'est qu'elles n'englobent pas les mêmes réalités ; mais, au moins, cette idée que flâner porte en soi une dimension proche de l'art, cette idée-là nous intéresse. Elle nous intéresse dans le sens où elle nous permet de faire un parallèle avec les artistes contemporains de la marche et de s'interroger sur leurs réponses à cette ville dont la poésie s'évapore.



## LES ARTISTES DE LA MARCHÉ À L'ÉPOQUE DE LA MÉGAPOLE

Depuis la figure baudelairienne du poète flâneur, nombres d'artistes ou de mouvements artistiques ont interagi avec la ville grandissante par la marche. En France, on peut citer, au sortir de la Première Guerre mondiale, les surréalistes ou, au début de la seconde moitié du XX<sup>e</sup> siècle, les situationnistes. Concernant les surréalistes, on retrouve dans leurs déambulations parisiennes les traits de la flânerie : la force mystérieuse, métaphysique de la ville qui éveille en soi des passions enfouies, inconscientes et l'intérêt prononcé pour les passages. Pour autant, si les passages étaient, au temps de Baudelaire, des lieux mondains, abritant boutiques luxueuses, aristocrates et bourgeois, ils sont, dans l'entre-deux guerres, des lieux oubliés. Montparnasse et Saint-Germain sont les nouveaux lieux à la mode. Breton ou Aragon cherchent à éviter ces quartiers, qu'ils jugent factices, et trouvent dans les arrondissements de la rive droite, les espaces populaires essentiels à leurs errances. Éprouver la métropole dans ses zones délaissées – qui portent en elles les images figées d'une urbanité qui continue, autour, son expansion constante – est une réponse moins railleuse au capitalisme que celle apportée par le flâneur. La Première Guerre mondiale fait office, pour les surréalistes, de désaveu d'un système politique et économique qui ne donne d'importance qu'au profit, fût-il alimenté par la guerre et les pertes humaines. Arpenter les espaces en suspens, c'est donner une importance à ce que la grande ville – comme entité, presque vivante, du capitalisme – a mis entre parenthèses dans sa course à l'exploitation efficiente et la rentabilité. La marche surréaliste dans la nuit parisienne est une marche sûrement plus profonde,

plus grave que la flânerie, c'est une marche désabusée mais qui donne à réfléchir le rapport d'une poésie à la ville, non plus dans ce qu'elle a de plus significatif, mais dans ses à-côtés, ses interstices. Par cette pratique du vernaculaire, elle devient porteuse d'un potentiel poétique pour ce qu'elle a de moins représentatif de son extravagance, comme un retour à la nostalgie de la campagne déjà évoquée chez le flâneur. À cette période, on se trouve dans une conception et une forme de l'urbain encore très proche de la révolution industrielle, mais cette approche nouvelle de la déambulation citadine marque un basculement symbolique quant à la représentation de la ville chez les artistes. D'abord puits d'une fantasmagorie riche, ondulante, fertile ; elle est aujourd'hui perçue de manière plus négative, comme si ses habitants avaient vu leurs espérances s'évanouir suite au traumatisme d'une guerre plus meurtrière qu'aucune autre auparavant.

On retrouve aujourd'hui, chez certains artistes, une démarche similaire. Le contexte, depuis plusieurs décennies, est propice à un tel retour : de la même manière que la guerre avait mis fin aux aspirations engendrées par la révolution industrielle, le choc pétrolier de 1973 et les différentes crises qui ont suivi, ont ébranlé les convictions issues des *Trente Glorieuses* – période de forte croissance économique allant, approximativement, de 1945 à 1973, principalement dans les pays développés. Les préoccupations concernant l'écologie ou le gaspillage se sont faites plus importantes. En effet, si la métropole du début du siècle dernier a continué à grandir, c'est au détriment de la nature – qui n'est pas un tracas du capitalisme –, au détriment même de certaines de ses propres composantes, devenues inutiles en termes de profits. Par là, on peut penser aux zones industrielles dont

l'activité a cessé. Ces zones sont redevenues, pour certaines, le territoire de la nature qui investit la trace matérielle de l'homme en un espace hybride ; aux frontières de la ville et du désert humain. Dans son film de 1979 intitulé *Stalker*, Andreï Tarkovski s'intéresse à un territoire que des circonstances étranges ont amené les hommes à quitter. Le film tourne autour de deux individus qui décident de s'aventurer, avec l'aide d'un stalker – sorte de guide –, au sein de cet espace en perdition. Tout au long du récit, il est question d'un esprit, d'une volonté propre au lieu. Le *stalker* est un guide capable de conduire les deux autres protagonistes à la *chambre*, ce lieu censé exaucer les souhaits de ceux qui y parviennent. Dans ce parcours aux frontières du mysticisme, le *stalker* fait office de chaman ; seul à même d'interpréter les signes de la *zone*, seul à même de la respecter. Le film flirte avec le fantastique sans jamais y plonger : techniquement, l'esprit de la *zone* est aussi bien suggéré par le vent que par un travelling compensé, un bruit saturé ou le contraste lumière d'un plan/contre-plan. La réalité d'une psyché du lieu n'est jamais confirmée, tout se passe dans l'interprétation que l'on peut faire ou que le *stalker* peut faire de ce qui se déroule. De la même façon que le flâneur transforme ce qu'il reçoit de la ville en une fantasmagorie de celle-ci en lui-même, le *stalker* interprète, avec ses motivations conscientes ou inconscientes, ce qu'il perçoit comme des signes de la *zone* à son égard. « La *zone* est peut-être un système très complexe de pièges... je ne sais pas ce qui s'y passe en l'absence de l'homme, mais à peine arrive quelqu'un, que tout se met en branle... la *zone* est exactement comme nous l'avons créée nous-mêmes, comme notre état d'âme... je ne sais pas ce qui se passe, ça ne dépend pas de la *zone*, ça dépend de

nous »<sup>1</sup> : la *zone* n'existe que par les yeux du *stalker* et de ceux qui l'accompagnent. Elle n'existe, encore, que par leur marche.



Image extraite du film *Stalker* d'Andreï Tarkovski, 1979

1. Tarkovski, Andreï, *Stalker*, 1979.

La question des secteurs oubliés de l'action humaine ne se cantonne pas au septième art : en effet, certains artistes ont eu cette même approche d'investissement des déserts. *Stalker*, c'est le nom d'un laboratoire d'art urbain créé à Rome en 1994. On peut facilement imaginer la source d'inspiration qu'a pu être le film de Tarkovski, tant par leur nom que par leurs modes d'action qui se rapprochent de la marche du film – révélatrice d'un lieu. Le laboratoire est un groupe informel, en mouvement constant, parfois fort d'une vingtaine de membres, parfois moins ; des architectes, des anthropologues, des vidéastes... Sa forme aléatoire, instable est comme les territoires qu'il investit : des terrains vagues, des friches industrielles, au sein de la mégapole mais malgré tout en dehors. Alors que la mégapole – filmée, photographiée, cartographiée, commentée, référencée, indexée – a perdu la surprise, la merveille, le mystère qui caractérisait la grande ville industrielle, les artistes de *Stalker* cherchent à retrouver ce rapport à l'incertain à travers les espaces que les cartes n'indiquent pas ou ne précisent pas. L'intérêt est double : à la fois, ils échappent aux parcours formatés d'une ville connue, reconnue et éprouvée quotidiennement ; à la fois ils posent un regard sur une terre sans mémoire ou du moins, porteuse d'une mémoire d'autrefois – du temps où les usines fonctionnaient encore par exemple – que l'action naturelle érode au fil du temps qui passe, loin du regard urbain. Le groupe a pour principale action d'effectuer des marches à travers les territoires en suspens des grandes mégapoles mondiales – surtout européennes –, telles que Rome, Milan, Miami, Paris ou Berlin. Une marche, ce n'est pas simplement une promenade, l'espace d'une après-

midi : la déambulation autour de Rome réalisée en 1995 s'étala, par exemple, sur quatre jours. Ce n'est pas une promenade, parce qu'également, ces marches relèvent d'un véritable travail d'investigation, aboutissant à une production ultérieure au déroulement *in situ*. Investiguer, pour quoi faire ? Pour pouvoir référencer ces terrains vagues, de la même manière que la ville topographiée ? Dans notre analyse du film *Stalker*, on a établi une forme de création du lieu, en tant que conscience de son rapport à l'humain, par le simple fait de le fouler. La production *a posteriori* ne dévalue pas cette poésie du vécu ; au contraire, elle l'augmente. Les deux temps de l'œuvre tendent à se nourrir l'un l'autre. Concernant la pratique du territoire en elle-même – on pourrait même dire *par elle-même* –, Thierry Davila – historien de l'art – écrit : « L'épistémologie et l'anthropologie des sciences ont bien montré ce lien, aujourd'hui largement reconnu : le fait observé est simultanément le résultat d'une construction du fait lui-même et de son observation *a priori* distanciée et objective, l'observateur faisant partie du processus observé, car il est un des facteurs, sinon le facteur essentiel, qui rend possible ou conditionne l'existence de la réalité étudiée, qui la sécrète, qui la construit. [...] C'est en ce sens que traverser ces espaces aboutit aussi à les produire : il n'y a pas de regard à l'état sauvage qui permette de les saisir à nu, mais une intrication du donné et du projeté, du donné et du plaqué, du déjà là et du fabriqué, de la découverte et de la production, et par conséquent de la traversée des territoires actuels et de leur création. La traversée est *invention*. »<sup>2</sup> Ce dont il est question, ce n'est pas tant de créer le lieu mais plutôt de l'actualiser, non pas au sens de le modifier, de lui apporter quelque chose de neuf ; au sens de le rendre véritablement *actuel*. On retrouve, ici, la même conception qui veut qu'un

2. Davila, Thierry, op. cit., p. 138.



3. Gros, Frédéric, op. cit., p. 235.

arbre qui tombe ne fasse pas de bruit si personne n'est là pour l'entendre. Qu'est-ce que le son ou la vue, sinon la perception, en soi, d'un phénomène extérieur ? Les objets du monde n'existent que dans l'interprétation, par notre cerveau, d'informations rétinienne, auditives, gustatives, odorantes ou tangibles. La ville ayant arrêté de prêter attention à ces espaces incertains, il ne sont plus vraiment. Les parcourir, c'est leur redonner une matérialité, un être, au sein de soi. En ce sens, la flânerie n'est pas si lointaine : si la mégapole est traversée par des millions d'individus, filmée par des caméras omniprésentes, actualisée par le flux numérique de façon constante, on peut malgré tout envisager les choses de la même manière. Alors que ses habitants ont appris à ne plus voir la ville autour d'eux, à ne plus regarder leurs congénères, le flâneur est justement cet être capable de rendre actuelles, d'un point de vue matériel, par ses propres sens, les manifestations qui l'entourent. Frédéric Gros abonde en ce sens : « Et s'il n'y avait pas un flâneur, chacun suivrait sa propre voie, produirait sa série propre de phénomènes, sans que personne ne puisse attester de ce qui survient aux carrefours. Le flâneur perçoit les étincelles, les frottements, les rencontres. »<sup>3</sup> Le flâneur est le *stalker* de la ville ; la différence venant du fait que son action est moins perceptible. Là où les terrains vagues sont, d'apparence, vides d'êtres humains, la ville en abonde. Pour autant, on ne la regarde pas plus – exception faite bien sûr des sites touristiques car ils ne concernent pas les habitants qui, à force de les voir, ne les voient plus.



*Routes d'Abandon à travers l'archipel milanais*, oeuvre réalisée par le collectif *Stalker*. Photographie, impression sur polyester, Milan, 1996



*À travers les territoires actuels*, oeuvre réalisée par le collectif *Stalker*. Vidéo-projection, peinture à la gouache, Rome, 1996



Cette parenthèse faite, intéressons-nous au second temps du travail de *Stalker*. Par rapport à la volonté de réaliser un *après* au parcours – alors que celui-ci produit, déjà, le lieu –, Davila s'interroge : « Mais comment un sujet multiple peut-il circuler dans une multiplicité, dans un territoire disponible et ouvert, dans un espace fluide à l'identité non fixée, sans figer le devenir de ce qu'il traverse, sans le réifier ? Comment s'insérer, à plusieurs, dans un devenir ? Et comment faire pour qu'arpenter les devenirs ne soit pas un moyen de les contrôler, de les maîtriser ? »<sup>4</sup> Donner une forme, c'est prendre le risque de figer des espaces qui jouent au contraire de l'incertain ; des espaces intermédiaires, à la fois en dehors du mouvement urbain et pourtant dans l'ondulation constante. La marche de quatre jours autour de Rome donna lieu à la production d'une œuvre intitulée : *Attraverso I Territori Attuali* – À travers les territoires actuels. Elle est composée de trois tables avec des cartes de Rome peintes à la gouache – nord, centre et sud des territoires – et d'une projection de séquences vidéos et de diapositives retraçant les différents moments de la traversée sur un même écran. Le spectateur circule au milieu de l'œuvre et crée ainsi son propre parcours, sa propre expérience. Plutôt que de documenter ou commenter précisément, chronologiquement ce qui a été relevé sur place, les artistes de *Stalker* ont décidé de laisser au spectateur le soin de créer des connexions entre des éléments de natures diverses. Si on peut déterminer le rapport d'une carte aux autres, on ne sait pas où celles-ci se situent par rapport aux cartes institutionnelles de Rome, de même qu'on ne connaît pas leurs orientations. Le traitement pictural induit des contours moins nets, des aplats moins uniformes que les représentations géographiques habituelles de la ville. La forme parle pour le fond, elle évoque l'aspect fluctuant d'un milieu

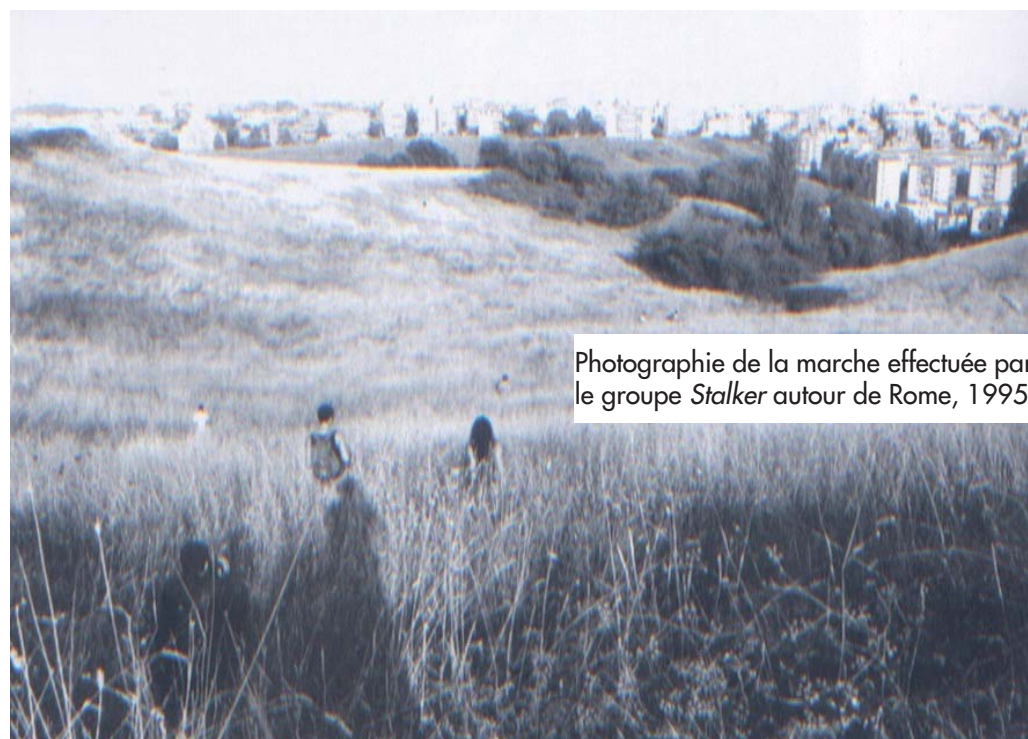
que le contrôle n'a pas investi ou a délaissé. Les photographies et vidéos projetées pourraient sembler, à l'inverse, arrêter l'expérience en une représentation narrative, mais l'absence de repères temporels ou spaciaux laisse au spectateur la tâche de créer sa propre histoire. On peut agencer, mentalement, ces traces du passage de multiples façons et, ainsi, chacun est en mesure de produire son propre cheminement, sa propre projection. L'œuvre joue d'une combinatoire d'autant plus forte que les éléments projetés et les cartes se répondent en des tonalités différentes ; les uns comme traces volatiles du rapport de l'homme au vide, les autres comme hypothèses d'un regard aérien ne maîtrisant pas l'espace qu'il décrit. *Attraverso I Territori Attuali* ne propose pas une vision objectivée de ce que sont les espaces exclus, mais au contraire, propose une expérience autre que celle de la marche *in situ*. Une expérience autre mais semblable : de la même manière que ces territoires ne s'expriment qu'à travers le prisme de ceux qui les arpentent, l'œuvre est formellement figée mais polymorphe dans le regard et la marche de ceux qui l'expérimentent. Plutôt que de rendre compte de leur vécu personnel, les artistes de *Stalker* ont rendu compte de leur vécu comme potentialités, à faire émerger en autant de possibles qu'il y a d'interprétants. Un regard pluriel pour un espace pluriel. Ainsi, ils offrent en réponse à la mégapole informée, informante, saturée et dont les mystères ont disparu au profit d'un réseau routier et numérique toujours plus important, une réhabilitation poétique de ses zones d'ombres. Contrairement à la flânerie, l'expérience de *Stalker* n'est pas une expérience solitaire, elle se pratique à plusieurs et surtout, engage le citadin dans un second

4. Davila, Thierry, op. cit., p. 120.

temps de l'œuvre, d'une manière qui amène, au sein de la ville, une forme de déambulation sensible propre à chaque individu. Par la mise en lumière de ces zones incertaines, aux prises avec un devenir en dehors du système capitaliste, échappant aux dictats de l'urbanité quotidienne ; le laboratoire d'art urbain éveille une nouvelle poétique de la ville, une poétique qui ne tient plus compte, uniquement, de ce que la ville a de plus représentative d'elle-même, mais de ce qu'elle ne dit pas, de ces îlots en friche qu'elle cache en son sein.

Les actions menées par *Stalker* amènent une réponse en dehors de la foule, comme la ville anesthésiée d'elle-même, déconnectée de ceux qui la composent. Si elles rendent compte d'une réalité nouvelle du tissu urbain – parcellaire dans son actualité, sa fonction et sa densité – et apporte une dimension nouvelle à la pratique de la marche, elles ne sont pas les seules réactions envisagées par le monde de l'art. Alors qu'on a, plus tôt, fait état d'une mégapole privilégiant la circulation à la déambulation et, au sein de la circulation, du transport de l'homme par les véhicules plutôt que le transport de l'homme par lui-même, de nombreux artistes en ont fait leur terrain d'action, tels qu'Orozco ou Alÿs. La forme contemporaine de la ville n'empêche pas la marche, comme révélatrice d'une poétique urbaine, elle rend son opération moins évidente ; elle oblige à un investissement plus prononcé de l'artiste. Celui-ci ne se contente plus d'une position de retrait vis-à-vis de la foule, il ne se cache plus comme le flâneur – voleur d'instant qu'il sera le seul à percevoir –, il interagit avec l'espace ; comme pour mieux mettre en valeur une poésie devenue latente. Ainsi, Orozco, dans le cadre de son œuvre *Turista Maluco*, place des oranges sur les étals

vides d'un marché. L'expérience n'existe donc qu'en ce lieu particulier. L'idée d'une reproduction n'existe que dans la réutilisation du processus établi par Orozco mais dépend des objets trouvés sur place et du contexte. La ville a cessé d'être cette machine unifiée par les technologies nouvelles et les aspirations qui s'y rapportent ; elle est, par le regard de l'artiste, cet ensemble gigantesque qui abrite une multitude de singularités dissimulées derrière l'uniformisation grandissante. Là où la pratique d'Orozco s'éloigne véritablement de la flânerie, c'est dans l'action de provoquer la poétique du lieu, alors que le flâneur laisse venir la ville à lui – ou *Stalker* qui laisse venir les zones oubliées de la ville –, ouvert, en disposition de recevoir.



Photographie de la marche effectuée par le groupe *Stalker* autour de Rome, 1995



L'expérience *Tokyo Reverse* ouvre une possibilité autre pour capter la fantasmagorie cachée des lieux quotidiens de la ville, dans une conception héritée plus directement de la flânerie. Dans la nuit du 31 mars au 1<sup>er</sup> avril 2014, *France 4* proposa un programme de *slow TV* réalisé par Simon Bouisson et Ludovic Zuili, pour une durée totale de neuf heures et dix minutes. On y suivait Ludovic Zuili qui déambulait dans les rues de Tokyo alors que les images étaient diffusées à l'envers. Marchant à reculons

pendant la captation des images, celui-ci semble être, après diffusion inversée, le seul à marcher vers l'avant quand tous les passants semblent marcher en arrière. Le spectateur ne suit pas une histoire, il assiste à une pérégrination et croise, à l'instar du protagoniste, d'innombrables passants, traverse une multitude de rues, de lieux et d'atmosphères. Certaines interventions sont scénarisées, la grande majorité ne le sont pas : le programme s'appuie sur l'inattendu. Certes la marche a été filmée et mon-



Capture d'écran de l'émission *Tokyo Reverse* diffusée sur *France 4*, 2014.

tée préalablement, mais le téléspectateur vit le programme en temps réel : d'une part, la bande son est jouée par Francesco Tristano à la Bellevilloise simultanément à la diffusion ; d'autre part, de nombreux contenus sur les réseaux sociaux *Twitter* ou *Instagram*, accompagnent la partie télévisuelle. Ainsi, sur internet, des questions sont régulièrement posées concernant des détails rencontrés à l'écran – personnes croisées, lieux traversés... – ou sur les quelques acteurs à déceler dans cette foule tokyoïte. Grâce au hashtag *#tokyoreverse*, les gens peuvent échanger sur leur ressenti. L'émission n'est plus seulement une émission, elle est une errance augmentée, une plateforme ouverte à l'échange, aux interprétations des uns et des autres. Elle se nourrit du subjectif pluriel. La mise en valeur d'une poétique de Tokyo s'établit ainsi sur trois niveaux : l'inversion, la temporalité et la pluralité. Ludovic Zuili, par sa marche, arpente de nombreux quartiers – de Akihabara, quartier de l'électronique et du manga, à Shibuya, quartier le plus jeune et animé de la ville, en passant par Asakusa, centre historique – ; passe par le métro, les boulevards, les petites rues, les temples, les parcs ; traverse des quartiers connus où se mêlent tokyoïtes et touristes japonais et étrangers, d'autres anonymes, des lieux où la foule est dense, d'autres où les habitants se font plus rares. La déambulation ne privilégie aucun aspect de la ville : elle est montrée dans ce qui la caractérise médiatiquement le mieux – notamment les quartiers contrôlés, maîtrisés, qu'on a évoqué plus haut –, comme dans sa quotidienneté, au travers de quartiers que seules les habitations composent. Si le regard du téléspectateur est capté, c'est avant tout par le défilement inverse des images. La ville, en retour sur

elle-même, dégage une sorte de nostalgie. À la fois, il y a une dimension sensible induite par cette nostalgie et à la fois, il y a dans ce contraste d'un piéton allant de l'avant dans un monde à rebours, une forme d'hypnose discrète, presque imperceptible au premier coup d'œil. Ce renversement confère à la vidéo une attractivité que l'image seule de la ville ne possède pas. À la télévision ou sur internet, on est régulièrement confronté à l'image de la grande ville – que ce soit Tokyo, Paris, New-york ou tout autre pôle urbain d'importance –, de sorte qu'on s'est habitué aux codes de représentation habituels du documentaire ou du cinéma. On n'est plus surpris ; la grande ville fait partie d'un imaginaire qu'on a suffisamment ressassé, elle se présente comme une donnée figée. Ce *reverse*, par le décalage qu'il crée vis-à-vis de nos certitudes, est une porte d'entrée vers une mise à jour de notre regard. Cette actualisation s'effectue dans une dimension qu'on qualifierait d'ailleurs de benjaminienne : « Les habitudes sont l'armature de l'expérience et les expériences vécues les désagrègent. »<sup>5</sup> La durée de l'émission, dans un second temps, permet au potentiel poétique de se déployer. Neuf heures et dix minutes : *Tokyo Reverse* casse la grille habituelle des programmes pour donner à vivre une expérience du long terme. Évidemment, tout le monde ne reste pas devant sa télévision pendant toute la durée de la déambulation. Cependant, plutôt que d'être un écueil, le fait qu'elle se donne à voir en plusieurs temps – on passe trente minutes devant sa télévision, on s'occupe autrement pendant une heure, on se replonge dans le parcours de Ludovic Zuili, on le quitte à nouveau, on y revient... –, permet une prise de recul, un temps de maturation. L'esprit n'est pas fixé, il est en mouvement continu d'allers et retours. L'important n'est pas de tout voir, c'est de capter des moments comme on capte certains

5. Benjamin, Walter, op. cit., p. 354.



phénomènes de la ville sans en assimiler l'entièreté. Par là, l'expérience de chacun devient unique : on n'a pas vu cette partie de la marche que d'autres ont vu, on était devant son poste lorsqu'il a traversé tel quartier que d'autres ont délaissé, on est resté tant de temps à découvrir Tokyo quand certains sont restés plus longtemps et d'autres moins longtemps. Ces vécus uniques, propres à chacun, se croisent en un vécu supérieur, porté par l'utilisation des technologies numériques. Les réseaux sociaux sont le lieu de croisement des visions et des interprétations. Ce qu'on est d'abord seul à vivre, devant sa télévision, devient collectif. Ce n'est pas tant que, le fait de commenter une émission en direct sur internet soit novateur, mais, ici, cela a été pensé dans la forme même du projet. La qualité *live* a été mise en avant et les téléspectateurs incités à utiliser l'outil internet. L'espace d'une nuit, les participants sont parties intégrantes d'une communauté ; ils construisent, ensembles, une fantasmagorie qui se crée par les regards multiples portés sur ce qui advient à l'écran, se répondant et s'augmentant les uns, les autres. La ville s'épanouit dans l'interprétation sensible d'une foule. Au double mouvement de la ville qui traverse le flâneur pour s'éveiller en lui, s'ajoute un dernier mouvement de formalisation, porté vers la communauté. Par ce mouvement supplémentaire, on revient à un phénomène qu'avait déjà constaté Benjamin, alors même qu'il faisait du flâneur solitaire, le seul capable d'habiter la rue : « Les rues sont l'appartement du collectif. Le collectif est un être sans cesse en mouvement, sans cesse agité, qui vit, expérimente, connaît et invente autant de choses entre les façades des immeubles que des individus à l'abri de leurs quatre murs. »<sup>6</sup> La mégapole ; non plus à travers un être unique, mais à travers un être complexe, fourmillant.

6. Ibid., p. 441.

7. Gros, Frédéric, op. cit., pp. 130-131.

Bien qu'on ait évoqué Tokyo comme répondant à l'archétype de la mégapole, on peut s'interroger sur l'exotisme décelable de la ville, comme possible déclencheur de l'intérêt porté par les téléspectateurs. On se trouverait alors dans une expérience qui ne tiendrait plus seulement de la flânerie augmentée mais également d'une forme de tourisme multimodal. Or le tourisme tient d'une approche qui nous éloigne des caractéristiques de la flânerie. Une approche, quasi-performative, que soulève Frédéric Gros : « On en voit tellement qui marchent, pour aller loin et raconter ce qu'ils ont vu *là-bas* : les rencontres nécessairement fabuleuses, les événements forcément épiques, les paysages toujours sublimes, les nourritures évidemment insensées. Toujours des performances alors : dans le récit, dans l'aventure, dans l'extrême. »<sup>7</sup> Qu'aurait donné une telle expérience à Paris ? Quel rapport se serait créé avec les nombreux habitants de la ville et autres personnes l'ayant déjà visitée ? Si on peut donc s'interroger sur certains aspects du projet, inhérents à la ville choisie, il n'empêche que *Tokyo Reverse* ouvre la voie à une approche collective de la flânerie, permise par internet. Là où les membres de *Stalker* avaient trouvé, dans leurs marches à travers les territoires abandonnés de Rome, Paris ou Berlin, une manière de redonner à la ville une aura poétique, jusque-là dissimulée par le contrôle exercé au niveau des médias et des infrastructures ; Simon Bouisson et Ludovic Zuili ont mis en avant la capacité d'internet, par la mise en commun des regards, à être le vecteur d'une poétique urbaine retrouvée.



Appareil de captation de l'émission *Tokyo Reverse* diffusée sur France 4, 2014



# L'APPEL À LA FLÂNERIE

subversivité de la flânerie, *malgré elle*. Il n'y a pas de combat, pas de contestation virulente, tout est dans l'à-côté, la marge ; pas de dénonciation du système, ni même de la forme de la ville. Celle-ci peut bien avoir des défauts, être trop comme ceci ou pas assez comme cela ; là n'est pas la question. « Ce n'est pas un urbaniste, il n'est pas là pour dire : « je vais repenser la ville ». [...] On a l'impression que la ville est bien comme ça, mais le flâneur est capable de trouver des chemins, il est capable de vivre la ville poétiquement, presque quelle que soit la ville, ou en tout cas sans se demander : « comment je pourrais la refaire, cette ville ? » »<sup>3</sup>, établit Georges Amar. Si certaines villes se prêtent plus à la flânerie que d'autres, elle a, dans sa logique, cette puissance de pouvoir s'appliquer en toute zone urbaine. On flâne lorsqu'on arrête de fuir la réalité urbaine, lorsqu'on accepte la ville pour ce qu'elle est. En somme, on ne dit pas que le flâneur ne résiste pas aux conditions du capitalisme, on dit qu'il ne le fait que par circonstances. Le système, déjà au XIX<sup>e</sup> siècle, cherchait à effectuer un contrôle du rythme de déplacement des masses. Le temps est devenu argent et, à perdre trop de temps à errer dans la ville, on perd de l'argent potentiel. Dans cette époque de l'innovation constante, il faut être productif en tout temps. Bien sûr, en tant que chercheur, on considère que la création de pensée est une production utile et nécessaire mais le capitalisme ne génère aucun gain de la seule pensée. Dès lors, la flânerie, qui n'avait pour but que de se laisser aller à la magie de la ville, entre en contradiction avec la fonction que le système a assignée à celle-ci. Elle pourrait être ce terrain de rencontre et de créativité où chacun apporte aux autres sa singularité, elle n'est pourtant que cette zone de transition entre l'espace intime et l'espace professionnel ou privé. On reste dans l'un et dans

## LA NÉCESSITÉ URBAINE

Alors qu'on observe, chez les artistes, un retour à une pratique de la ville, proche de la flânerie baudelairienne, on peut s'interroger sur les raisons d'un tel retour : concrètement, la ville a-t-elle besoin qu'on s'intéresse à elle dans une optique purement métaphorique ? En quoi une approche de l'urbanité vieille de plus d'un siècle, est-elle, aujourd'hui, pertinente ? Cette réapparition n'est-elle qu'une réponse réactionnaire, passéiste à une situation présente ou peut-elle, au contraire, être porteuse d'une ouverture au futur, plus précisément, une ouverture *aux futurs* ?

À l'époque de la révolution industrielle, quand la grande ville est apparue, répondant aux règles nouvelles imposées par le capitalisme, la flânerie ne fut pas une réponse d'opposition à ce bouleversement sociétal, elle fut une réponse nostalgique. On entend par là que la finalité du flâneur n'était pas de remettre en cause le système : la flânerie n'a pas de finalité, elle est simplement la manifestation concrète d'une mélancolie de la nature poétique. Baudelaire, d'ailleurs, n'a jamais été considéré comme un révolutionnaire : « Dans le procès historique que le prolétariat intente à la classe bourgeoise, Baudelaire est un témoin, mais Blanqui un expert. »<sup>1</sup> Disons que la forme de résistance à la vitesse et l'affairisme n'est pas une intention de la flânerie, elle n'est qu'une manifestation. Quand Frédéric Gros écrit : « La subversion, ce n'est pas de s'opposer, mais de contourner, détourner, exagérer jusqu'à altérer, accepter jusqu'à dépasser. Le flâneur subvertit la solitude, la vitesse, l'affairisme et la consommation »<sup>2</sup> ; il met en valeur son aspect non frontal. On serait d'ailleurs tenté d'analyser cette subversivité comme une

1. Benjamin, Walter, op. cit., p. 379.

2. Gros, Frédéric, op. cit., p. 238.

3. Annexe 1.

l'autre de façon prolongée mais on ne s'attarde pas au dehors, sauf bien sûr à se rendre aux grands magasins où dans tout autre lieu susceptible de provoquer l'action de consommer. Le flâneur est celui qui voit dans la ville ce que le système n'a pas souhaité : le mystère, l'inattendu, le hasard des rencontres. Il est l'observateur, celui par qui la ville s'épanouit, la caution de son existence *pour* et *par* elle-même.

À cette ville poétique non souhaitée par le système capitaliste, s'est petit à petit substituée une ville dominée, quadrillée par le système. La différence entre l'une et l'autre se situe dans l'approche qui est faite des données urbaines : à la naissance de la grande ville, la société industrielle n'a pas cherché à nier sa fantasmagorie potentielle, elle l'a simplement ignorée, se concentrant sur la mise en place d'un système économique rentable ; dans nos sociétés contemporaines, la logique capitaliste a été poussée à son extrême et, dans ce souci de rentabilité, un contrôle total a été mis en place. Ce qui doit advenir au sein de la cité est programmé. La mégapole, en tant qu'entité singulière, est paralysée, figée par une quantité d'informations trop importante. Concrètement, les technologies numériques permettent à tout un chacun de connaître les horaires exacts des différents transports publics, de déterminer le moyen le plus rapide – selon les modes de transport souhaités – de se rendre en un lieu donné, d'obtenir les *meilleures* adresses dans tel ou tel quartier... Ainsi, on peut *a priori* imaginer que toute personne,

à Paris, voulant se rendre de la place de la Bastille à la place d'Italie, empruntera la ligne 5 pour n'avoir à prendre aucune correspondance ; rares sont ceux qui décideront de remonter jusqu'à Châtelet Les Halles par la ligne 1, pour ensuite redescendre jusqu'à Denfert Rochereau par le rer B et, de là, prendre la ligne 6 pour enfin atteindre la station Place d'Italie ; plus rares encore seront ceux qui choisiront de s'y rendre à pied. Et même dans ce cas, ces derniers pourront toujours utiliser un gps pour parcourir le chemin le plus court possible. On constate, d'ailleurs, quand on utilise un gps, qu'il n'est jamais proposé de se rendre en un lieu par un chemin qui ne soit pas le plus rapide, le plus court ou le plus économique. On pourrait nous suggérer de faire un détour –voire deux, trois ou plus– ou de profiter du beau temps en complexifiant le parcours ; cela est techniquement possible mais non réalisé. On se satisfait d'ailleurs de pouvoir planifier sa journée selon une temporalité maîtrisée et efficiente.

Le problème ne vient pas de la possibilité que l'on puisse contrôler toutes les données de notre rapport à la ville, il vient du fait qu'on en oublie sa capacité à nous surprendre et notre capacité à nous laisser surprendre. Il y a bien sûr une raison à cette conception déterministe qu'induisent les technologies numériques : celles-ci sont issues du monde du travail. L'informatique a connu deux révolutions principales : la première est le passage des ordinateurs du statut d'outil à celui d'environnement virtuel d'exploration et d'expérimentation et la seconde relève du passage des ordinateurs des laboratoires scientifiques au quotidien de tout un chacun. Dans les faits, on est passé d'ordinateurs utilisés à des fins purement techniques par les institutions ; à une utilisation plus large –ethnographique, anthropologique,

cognitive... –, adaptée aux besoins de l'homme ; à une pratique quotidienne par des individus lambdas. L'informatique a quitté le cercle restreint des entreprises publiques et privées pour devenir une part de notre quotidien, tout en gardant une forte tendance logistique, comme si cela était intégré dans son ADN, comme une nécessité de sa raison d'être –on y reviendra plus tard. Voilà donc la dialectique de la mégapole –qui tend à s'étendre aux zones rurales– : à la fois l'état et les entreprises privées imposent un contrôle omniprésent de la ville –caméras de surveillance, prises de vues satellites, quadrillage physique du territoire par les axes routiers... –, à la fois on se conforte dans cette maîtrise constante des événements. Dans un contexte de crise politique et économique, il n'est pas étonnant d'affirmer ses certitudes ; comme pour se rassurer vis-à-vis d'un futur qui semble bouché. Pourtant, un monde qui s'enferme dans ses croyances prend le risque de stagner. Répondre à la peur du futur par le laisser-aller, l'ouverture à ce qui *peut* arriver, est une façon d'accepter les devenirs multiples, plutôt que de les enfermer en une destinée unique, soumise au choix d'efficacité. Les déplacements dans la ville tendent à être systématisés : on fréquente souvent les mêmes endroits, on traverse donc les mêmes rues, les mêmes couloirs, les mêmes rames. On va à l'essentiel en oubliant qu'il y a un *autour* ; les axes de circulations les plus rapides ou qui mènent aux points stratégiques de la ville –les rues branchées, les lieux touristiques, les centres économique ou historique... – sont les plus fréquentés ; les autres ne nous intéressent pas. Georges Amar, en tant qu'ancien responsable de l'unité prospective de la RATP, a beaucoup réfléchi l'idée de déplacement et développe, pour en parler, une image toute simple : « Le mot *métaphore* est un mot très intéressant. Vous savez que le mot *métaphore*,

en grec, veut dire *transport*. Donc c'est une métaphore en soi. La mobilité est une métaphore, a une puissance métaphorique. Bouger ça fait transporter des significations, c'est créatif. Les métaphores peuvent être créatives. Il y a plusieurs sortes de métaphores : les métaphores vives et les métaphores froides. Les métaphores froides, c'est quand on dit : « cette chaise a des pieds », c'est une métaphore froide parce qu'elle ne nous fait plus rien, on l'utilise tellement sans s'en rendre compte que cette métaphore ne nous excite plus le cerveau ; il n'y a pas d'intrigue, il n'y a pas d'énigme. Alors que la métaphore vive, c'est la métaphore fraîche, on vient de l'inventer, elle est bizarre parce que précisément on rapproche deux choses qui sont sans rapport. »<sup>4</sup> Nos déplacements quotidiens seraient ces métaphores froides qu'il suffirait de bousculer pour exciter le regard que l'on pose sur la ville.

Baudelaire n'a pas provoqué la figure du flâneur qui le caractérise, elle s'est imposée à lui. On ne choisit pas d'être nostalgique ; on l'est ou on ne l'est pas. Doit-on en déduire, dans l'idée qu'on essaie de développer ici, une nostalgie d'un temps d'avant les technologies numériques, autrement dit d'un temps rétrograde ? Rapidement, on peut douter d'une telle hypothèse : le programme *Tokyo Reverse* invitait, justement, à renouveler son regard sur la mégapole par le biais des nouvelles technologies. Elles n'étaient pas vues comme un écueil dans la recherche d'une expérience sensible, mais comme génératrices de celle-ci. L'œuvre de Simon Bouisson et Ludovic Zuili – comme les marches du laboratoire *Stalker* – ne regarde pas vers le



Capture d'écran du clip vidéo de Keny Arkana : *Gens pressés*, 2012

passé, elle est tournée vers une forme *actuelle* de la ville, vers un présent non figé, un présent qui *s'actualise*. Ici, la question d'une forme de mélancolie subie n'a pas lieu d'être. La démarche des deux artistes semble plutôt trouver son origine dans la volonté d'ébranler les habitudes par une approche surprenante ; révélatrice d'une image mouvante de la ville. Alors qu'on évoquait l'absence d'intention chez Baudelaire, on peut déceler dans le retour d'une forme de flânerie, le choix d'une résistance à nos pratiques de la ville. Utiliser le mot *choix* est cependant risqué : souvent lorsque l'on pense avoir réalisé une action par choix, il se trouve que ce sont les circonstances qui nous y ont poussés. Plutôt que de parler de *choix*, on parlera donc de *nécessité*. Une nécessité induite par l'état même de la mégapole. La grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle, encore neuve et mystérieuse, n'avait peut-être pas le besoin du flâneur ; il n'empêche qu'il était là, la sublimant par son regard, attentif à toute chose qui vient. La mégapole a perdu

son mystère, chaque rue, chaque quartier est connu, surveillé, informé, cadré ; dès lors, le flâneur devient un impératif, sans qui sa dimension sensible cesserait d'être. Par lui, elle peut encore exister poétiquement, c'est-à-dire capable d'éveiller en nous des émotions, de l'imagination. Finalement, la nécessité de la flânerie est réalisée pour la ville, mais surtout *pour soi-même*. Alors qu'on flâne, qu'on perçoit – malgré la standardisation des enseignes et des déplacements – la beauté de la cité – au sens grec d'une communauté de citoyens libres et autonomes –, on échappe au mouvement unique de ses habitants, on affirme sa capacité à être singulier.

On résiste au système bien sûr – « rien ne fut alors produit qui pourrait se revendre, aucun service social rendu qui pourrait me rapporter. En cela, la marche est désespérément inutile et stérile. Dans les termes de l'économie traditionnelle, c'est du temps perdu, gâché, du temps mort, sans production de richesses. » –, mais on résiste à soi également ; à l'utilisation qu'on fait des technologies numériques ; au confort ; à l'agir commun. Si David Le Breton voit cela comme une forme de réaction aux temps modernes : « La flânerie paraît un anachronisme dans le monde où règne l'homme pressé. Jouissance du temps, des lieux, la marche est une dérobade, un pied de nez à la modernité. Elle est un chemin de traverse dans le rythme effréné de nos vies, une manière propice de prendre de la distance »<sup>5</sup>, on défend une autre vision de ce retour à un agir du passé. À la place d'un *retour*, on devrait parler d'un *renouvellement*, dans une démarche prospectiviste proche de celle de Georges Amar. Le contexte urbain n'est plus le même que celui de l'ère industrielle ; sa pratique ne peut qu'en être différente. Penser une

flânerie identique à celle de Baudelaire serait un anachronisme, que la flânerie elle-même, en tant qu'expérience du présent, ne tolérerait pas. Notre recherche porte sur une forme de flânerie qui n'est plus tout à fait de la flânerie, qui en tout cas, en est héritée. Si on considère la modernité dans son acception baudelairienne – « La modernité, c'est le transitoire, le fugitif, le contingent, la moitié de l'art, dont l'autre moitié est l'éternel et l'immuable »<sup>6</sup> –, donc comme une valeur ancrée dans le présent, cette flânerie contemporaine – pour l'instant on l'appellera ainsi – ne peut être considérée comme un pied de nez. Elle ne remet pas en cause les moyens techniques de notre temps, elle défend leur utilisation mais tend à apporter une approche différente. En cela, on peut affirmer qu'elle est véritablement *moderne*. On ne nie pas le bénéfice qu'on peut tirer d'une utilisation purement logistique du numérique au sein de la ville, de même qu'on ne défend pas l'abandon d'une forme déterminée de notre rapport aux déplacements urbains au profit d'une forme erratique ; on soutient une atténuation de l'une par l'autre.

Dans une société capitaliste, les réalités économiques font de la flânerie un luxe que ne peuvent se permettre que ceux qui n'ont pas besoin de produire de richesse matérielle. Dans une perspective d'acceptation du flâneur comme privilégié, Benjamin écrivait : « Avec le flâneur, pourrait-on dire, revient le type d'oisif que Socrate a pu prendre comme interlocuteur sur le marché d'Athènes. Mais il n'y a plus de Socrate. Et le travail servile qui lui garantit son oisiveté a cessé d'exister. »<sup>7</sup> À moins d'un rejet frontal de la société, la flânerie contemporaine ne doit et *ne peut* être qu'un pendant à la traversée efficiente de la ville, comme les deux faces d'une même pièce. Une pièce, métaphoriquement,

est très riche et trouve de nombreuses concordances avec notre recherche : quand elle est pensée comme *chambre*, elle renvoie à la dialectique du flâneur baudelairien à qui la ville « s'ouvre [...] comme un paysage » et qu'elle « enferme comme chambre »<sup>8</sup> ; quand elle est pensée comme *monnaie d'échange*, elle s'oppose au flâneur qui « ne consomme ni n'est consommé » ; quand, enfin, elle est pensée d'un point de vue formel – toujours selon sa manifestation monétaire –, elle est un parallèle pertinent avec la double approche que doit adopter le citadin vis-à-vis de la ville. Le côté pile, qui remplit la fonction logistique d'indication de la valeur monétaire, et le côté face, qui fait voyager l'esprit ; les déplacements performés par les nouvelles technologies, qui remplissent la fonction logistique de nous amener à destination, et la flânerie contemporaine, qui nous ouvre à la ville poétique et nous singularise.

En somme, la flânerie pratiquée dans la mégapole contemporaine joue d'un environnement qui lui fait obstacle mais, également, la nécessite. Puisqu'elle est appelée par un besoin d'actualité, elle ne peut simplement pas être passéiste. Elle est tournée vers le futur et advient *pour* le futur. Se perdre, se donner du temps, c'est donner à la ville la possibilité d'un devenir autre, pluriel ; et à soi la possibilité d'être, en tant qu'individualité, en tant que singularité. Le flâneur contemporain sera celui qui s'extirpera de l'immobilité métaphorique de la ville et de l'enfermement des individus dans leurs convictions de déplacement. On peut bien penser que la possibilité de maîtriser toutes les données urbaines facilite la vie, qu'elle la rend meilleure ; mais peut-on vraiment s'arrêter à une satisfaction immédiate, sans visée lointaine quant au devenir de la mégapole ? Doit-elle n'être

5. Le Breton, David, op. cit., pp. 14-15.

6. Baudelaire, Charles, *Le peintre de la vie moderne*, éd. Fayard, Paris, 2010.

7. Benjamin, Walter, op. cit., p. 348.

8. Ibid., p. 435.

9. Huizinga, Johan, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, éd. Gallimard, Paris, 1988, p. 19.

qu'une structure logistique, poétiquement inerte, dont la seule fonction ne serait plus sociale ou humaine mais économique ? Dans une optique de réhabilitation de son potentiel sensible, on arguera que non. La ville doit redevenir ce terrain collectif d'expérimentations, de connaissances et d'inventions, décrit par Benjamin. On ajoutera même, en s'appuyant sur les écrits de Johan Huizinga – historien néerlandais de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, spécialiste de l'histoire culturelle –, qu'elle doit être un terrain de jeu : « Seul le souffle de l'esprit qui élimine le déterminisme absolu rend la présence du jeu possible, concevable, compréhensible. »<sup>9</sup> La flânerie comme ouverture des possibles, génératrice de finitudes non-déterminées. En décelant l'incertain et le fluctuant, le flâneur met à mal les bases d'une société fondée sur la domination des événements. Les nouvelles technologies, instruments de cet asservissement aux données, sont pourtant les outils qui semblent permettre à la vieille idée de la flânerie de s'actualiser. La question étant de savoir porter sur elles un regard neuf, libéré de l'idée que le numérique rime, par essence, avec efficacité et performances.



## LES NOUVELLES TECHNOLOGIES COMME EXPÉRIENCE DU BONHEUR

Dans une société où les technologies numériques ont modifié notre rapport au temps : faisant basculer la célérité des échanges dans la quasi-immédiateté ; une revendication de la lenteur et de l'imprécis, semble neuve, presque avant-gardiste. Pourtant, Frédéric Gros rapporte que, dès le début du XX<sup>e</sup> siècle, alors que le numérique n'avait pas encore fait son apparition, Mohandas Karamchand Gandhi ouvra la voie à un changement des mentalités vis-à-vis de la technologie : « Dans un texte datant de 1909 (Hind Swaraj) [...] Gandhi s'en prend à la civilisation moderne. Outre la défense d'une voie non-violente, le texte se présente comme une défense de la tradition, une apologie de la lenteur. Pour Gandhi, la véritable opposition ne se trouve pas entre l'Occident et l'Orient, mais plutôt entre une civilisation de la vitesse, de la machine, de l'accumulation de puissances, et une autre de la transmission, de la prière et du travail manuel. Ce qui ne signifie pas, pour autant, l'alternative entre l'inertie de la tradition et le dynamisme des conquêtes, mais plutôt entre deux énergies : l'énergie de l'immémorial et celle du changement. Le choix pour Gandhi n'est pas entre un immobilisme conservateur et une audace aventureuse, mais entre la force calme et l'agitation perpétuelle, entre la lumière sourde et l'éclat aveuglant. »<sup>1</sup> Lorsqu'il soulève l'idée d'un ralentissement possible des machines et du rythme que la société s'impose, par elles, il y a chez Gandhi une dimension théologique importante. Le religieux ne nous intéresse pas directement au sens d'une croyance métaphysique, mais parce qu'il ramène au premier plan une possibilité spirituelle de la technologie. Penser que le progrès ne se fait pas forcément

pierres et des pentes, le nom des plantes et leurs vertus), laissant croire qu'il y a un nom pour tout ce qui se voit, une grammaire pour tout ce qui s'éprouve – dans ce silence, on écoute mieux alors, parce qu'on écoute enfin ce qui n'a aucune vocation à être retraduit, recodé, reformaté. »<sup>2</sup> Quand on accepte l'imprévu, la prise de risques, c'est ainsi qu'on crée sa propre expérience de notre relation au monde. Partir marcher en montagne sans un guide qui nous indique exactement quel chemin suivre pour voir ceci ou cela et quel chemin ne pas emprunter, c'est se donner la possibilité d'être surpris, d'investir poétiquement ce que la nature offre à nos sens, de réaliser son parcours selon ses propres motivations au fur et à mesure, et non au préalable selon les indications fournies par le guide. Ici on ne parle que d'un objet papier mais la réalité numérique est la même, si ce n'est qu'elle laisse encore moins de place à la découverte. Dans la perspective d'une future marche en forêt – et c'est la même chose en ville –, on peut prendre connaissance des lieux par des photos de la dite-forêt, des prises de vue satellites, des cartes ; on peut trouver des commentaires de personnes ayant déjà foulé ce sol, leurs impressions, leurs conseils. En croisant le maximum d'informations, on arrive à baliser l'excursion dans sa totalité, de sorte qu'on connaîtra déjà tous les paramètres auxquels on sera confronté et qu'on saura, avec exactitude, le tracé du parcours, ainsi que sa durée. Anticiper tous les écueils possibles du circuit – dans ces conditions, on peut parler de circuit, tant on a limité les imprévus – a un aspect rassurant : on peut, dès lors, sortir en toute quiétude. On ne peut pas mettre en cause l'attitude responsable qui vise à ne pas se rendre dans un lieu sauvage sans précautions – ce qui d'ailleurs ne vaut pas, ou moins, pour la ville –, mais on peut déplorer le nivellement progressif des expériences.

1. Gros, Frédéric, op. cit., p. 264.

2. Ibid., p. 89.

dans la performance technique toujours renouvelée, mais dans la capacité d'ouvrir son esprit à ce qui a été – l'immémorial – et ce qui advient – le changement – ; telle est la perspective qui réapparaît, plus d'un siècle après Gandhi.

Depuis cette époque, la vitesse des déplacements, des échanges ou de l'apparition des innovations, a considérablement augmenté. Pas seulement la rapidité ; avec Internet est apparue l'époque de l'information reine où chaque chose doit être précise, cataloguée, universalisée. Une modernité héritée de la pensée des Lumières où tout est explicable et expliqué. On ne conçoit pas, en effet, de ne pas trouver sur la toile une réponse à une question que l'on se pose. Tout est là : le monde dans ses tenants et aboutissants, toutes les connaissances accumulées à travers le temps. Internet, où la raison domine le symbolique, est le lieu du savoir qui permet une maîtrise totale sur les événements. Si on ne peut et ne veut remettre en cause cette nécessité de la raison – qui est à la base de l'émancipation de l'homme vis-à-vis des carcans religieux ou étatiques et donc à l'origine de son ouverture au monde –, on s'interroge sur la dérive engendrée par son omnipotence ; comme si plus rien ne devait échapper à l'emprise de l'homme. Ne gagnerait-on pas à laisser des zones de vide, des zones à exploiter ? Par son rapport à la randonnée, Frédéric Gros développe ce besoin de vivre les événements plutôt que de les prévisualiser : « il faut là se méfier des guides de randonnée qui recodent, détaillent, informent, ponctuent la marche de dénominations et d'explications (les reliefs, la forme des

Celles-ci ne sont plus vécues de façon personnelle, elles sont uniformisées, se conformant aux mêmes suggestions et informations, à valeur d'absolus. Les nouvelles technologies ont engendré ce paradoxe d'une recherche constante d'immédiateté et d'un besoin de sécurité qui répond, justement, à ce temps qui n'en est plus un, à ce monde qui va trop vite. À la fois le monde semble se diriger vers un futur instable – conflits armés, crises politiques et sociales, surexploitation des individus et de la nature – ; à la fois il semble prisonnier d'un contrôle général à l'encontre de tout phénomène. Le présent rassurant et le futur incertain. Penser la flânerie contemporaine revient à inverser cette dialectique : le présent incertain et le futur rassurant. Notre tâche, en tant que chercheur, est de s'intéresser à ce qui advient de façon présente ; le futur envisagé comme rassurant n'est qu'une possibilité qu'on ouvre par l'action dans le présent.

Envisager l'incertitude comme vecteur de l'utilisation des nouvelles technologies, telle est l'approche de Bill Gaver – professeur de design et directeur du studio de recherches en interactions à la *Goldsmiths University of London*. Ce dernier synthétise sa démarche dans un texte intitulé *Designing for Homo Ludens, still* – version modifiée et étendue d'un premier article publié dans le magazine *I3*. Dans un premier temps, il y fait état des deux révolutions qu'a connues l'informatique – on y a déjà fait référence sans mentionner Bill Gaver – : la première concerne le basculement, pour les ordinateurs, du statut d'outil à celui d'environnement virtuel d'exploration et d'expérimentation, la seconde relève du passage des ordinateurs des laboratoires scientifiques au quotidien de tout un chacun. Si les technologies investissent, à partir de ce moment, les lieux du temps libre, elles n'en gardent

pas moins une tendance à l'efficiencia et à la productivité héritée du monde du travail. En effet, on s'en sert principalement pour des tâches logistiques – déterminer le chemin le plus court pour se rendre en un lieu donné, suivre les effets sur son poids du régime alimentaire que l'on s'impose, déclencher son réveil pendant une période de sommeil moins profond, trouver le distributeur automatique le plus proche de soi géographiquement... – de sorte à nous garantir un temps plus important pour faire ce à quoi on donne de l'importance. On peut l'envisager comme du temps gagné mais encore faut-il pouvoir l'investir *a posteriori* et ne pas se contenter de le voir comme un temps rentable. Dans une approche épicurienne, le designer anglais s'interroge sur la possibilité d'utiliser les technologies afin de nous aider à réussir nos vies, pas juste notre travail. Par là, il s'inscrit dans une pensée allant à l'encontre de la vision capitaliste de l'accomplissement personnel, *dans* et *par* le travail. La poursuite du bonheur ; cela paraît ambitieux, certes, mais sans en faire une finalité absolue, la volonté de Bill Gaver est d'au moins créer des dispositions d'agir qui nous permettent de tendre dans cette direction. Un devenir déterminé est un devenir fermé, c'est son ouverture aux possibles qui peut laisser envisager le bonheur.

Pour résumer son approche, il utilise le terme d'*Homo Ludens*, terme introduit par Johan Huizinga, qui signifie *l'être qui joue*, qui n'est pas caractérisé par ses accomplissements mais par sa curiosité, son envie d'explorer et d'inventer. Pour illustrer cette manière d'être, le designer évoque des choses banales de la vie, tel cet individu qui marche simplement dans le centre-ville sans dessein : « *An aimless walk in the city centre, a moment of awe, a short-lived obsession, a joke [...] for adults*

*as well as children.* »<sup>3</sup> Retrouver un regard d'enfant – ouvert, curieux, encore non-formaté –, telle est la logique qu'il défend. Lorsque l'on parle d'être qui joue, il y a deux notions qu'il ne faut pas confondre : d'un côté *le jeu* et de l'autre *les jeux* – ces termes sont une traduction personnelle des mots *play* et *games* utilisés par l'auteur. Si l'un comme les autres se caractérisent par la fantaisie, la spontanéité et une structure définie, le jeu induit une participation continue, étalée dans le temps et une multitude de chemins possibles, tandis que les jeux valorisent la compétition, l'accomplissement immédiat – entraînant une anxiété de la victoire – et opposent les bons chemins aux mauvais – nécessité de se conforter aux règles sous peine d'être pénalisé. Huizinga voyait déjà dans le sport ce que Gaver décrit par *games* : « Cette conception va à l'encontre de l'opinion publique courante qui considère le sport comme l'élément ludique par excellence de notre culture. En réalité, il a perdu le meilleur de sa teneur ludique. Le jeu est devenu plus sérieux, l'état d'âme ludique en a plus ou moins disparu. »<sup>4</sup> Le sérieux qui caractérise le sport, c'est cette recherche constante de la performance, cette nécessité de la victoire, de la suprématie de l'un, ou des uns, sur l'autre, ou les autres – concernant l'aspect performatif, c'est déjà ce qu'on a établi comme motivation première dans l'innovation technique. Si *les jeux* ne relèvent pas du même besoin de prouesses toujours renouvelées, ils se basent malgré tout sur la même logique. Prenons les jeux de société : bien sûr, on ne cherche pas à établir de record lorsqu'on joue, mais le but reste de remporter la victoire en respectant des règles qui ne peuvent, de toute façon,

3. Gaver, Bill, « Designing for Homo Ludens », *I3 Magazine*, n°12, juin 2002.

4. Huizinga, Johan, op. cit., p. 271.

nous conduire qu'à incarner deux êtres antagonistes : le gagnant ou le perdant. Chaque partie, selon les participants, diffèrera quelque peu des autres dans son contenu, sans pour autant changer foncièrement la structure générale. Ainsi, même si les jeux offrent une multitude de chemins potentiels dans leur déroulement, ceux-ci suivent tous la même direction des vainqueurs et des vaincus, comme une fatalité. Comme on l'a déjà remarqué de nombreuses fois, il n'est pas question, ici, de remise en cause totale : se mesurer aux autres dans les jeux peut être un vecteur d'émulation et un moyen de s'affirmer en tant qu'être singulier. Pourtant, la finitude qui les caractérise semble être un frein à une forme de naïveté qui ouvre au monde et à soi. En cela, *le jeu* est différent, il possède des finalités ouvertes, auto-motivées, des règles et buts pouvant émerger en fonction des motivations intrinsèques et des interprétations au fur et à mesure. Telle est donc la définition du jeu dont Bill Gaver s'inspire dans sa pratique de designer.

Les objets qu'il réalise doivent donc être formellement définis sans renvoyer trop fortement à un imaginaire qui enfermerait l'utilisateur dans une symbolique et des actions s'y rapportant. Pour intégrer le jeu à l'objet, le designer doit donc le rendre suggestif – un objet aux fins non-suggérées, totalement ouvertes ne pousserait pas à la curiosité et à l'exploration de ses possibilités – sans impliquer des interprétations préférentielles. Parmi toutes les productions réalisées dans le cadre de l'*Interaction Research Studio* et décrites par Bill Gaver, le projet The Drift Table est le plus représentatif de sa manière de penser le design. Cette table basse possède en son centre une fenêtre circulaire donnant sur des photographies aériennes de l'ensemble

des territoires anglais et gallois – le disque dur contenant un Terabyte d'images haute définition – ; selon le poids total des objets que l'on pose sur celle-ci, on parcourt plus ou moins vite la campagne photographiée et, selon la distance plus ou moins importante des objets par rapport à son centre, on change la direction. Il existe donc différentes interactions possibles qui ne sont pas nécessairement interprétables de prime abord. Certains utilisateurs laissent peu d'objets sur la table pour rester aux alentours de chez eux ; d'autres disposent les objets de sorte à influencer sur le voyage, allant d'un coin du pays à un autre selon l'envie ; d'autres encore agissent sans réellement tenir compte du déplacement aérien simulé, regardant simplement la progression du voyage de temps à autre. Toutes ces réponses, personnellement déterminées et comprises, sont valides et aucune n'est privilégiée par le design de la table. Selon Bill Gaver, c'est l'ambiguïté de l'objet – le fait qu'aucune réponse ne soit évidente – qui donne à l'utilisateur l'espace pour entremêler son histoire avec celle contenue dans la technologie et encourage l'appropriation. L'approche s'effectue à différents niveaux, l'expérimentation à différents moments, par différentes personnes et dans différentes circonstances.

De prime abord, on pourrait ne pas voir le lien qui existe entre des objets formellement finis et la flânerie qui n'a de forme que celle que la ville lui donne. Pourtant, on retrouve dans les uns et l'autre, l'ambiguïté au service de l'appropriation. L'ambiguïté a, certes, un aspect péjoratif : comme une chose dont on ne saurait dire si elle est bonne ou mauvaise, pourtant c'est cette qualité qui permet l'investissement de soi à un lieu ou un objet. Déjà on avait vu que le flâneur est celui qui investit



les à-côtés des axes majeurs et des flux quotidiens, il se donne dans ce qui n'a pas encore été symboliquement enfermé, ou pas totalement. Il ne s'intéresse pas aux monuments qui composent une ville, cela il le laisse au touriste – ou seulement parce qu'il s'y trouve par coïncidence, au détour d'une marche hasardeuse – ; son regard se portera plus volontiers sur ce qui ne dit pas la ville dans son absolu médiatique. De la même manière que, dans la conception de la *Drift Table*, Bill Gaver a utilisé les technologies numériques pour créer une interaction objet-utilisateur multiple, on peut envisager un emploi du numérique pour vivre l'espace urbain de façon ouverte : ne pas être guidé, tenu par la main, dirigé. Lorsqu'un système de géolocalisation nous indique quel chemin est le plus court jusqu'à notre point d'arrivée désiré, on ne met rien de soi dans l'expérience à la ville, on se contente de suivre les indications, comme le ferait un autre utilisateur de la même façon. Sans que ce soit vraiment présent à notre esprit, on agit tous de la même manière, comme des êtres indifférenciés, dont les parcours antérieurs – nécessairement différents – n'habitent en rien le présent. Le design pour l'*Homo Ludens* ouvre une réponse à la vie performée et efficiente – dont le travail symbolise l'aboutissement – par le jeu. Ce jeu-là n'est pas celui du joueur, il est plus proche, dans ses caractéristiques, de la flânerie. « Celui qui fait simplement passer le temps (qui expulse le temps, l'évacue), c'est le joueur. Le temps gicle de tous ses pores. – Celui qui, au contraire, se charge du temps comme une batterie se charge de courant, c'est le flâneur. »<sup>5</sup> : quand on analyse la position de Benjamin sur les utilisateurs du temps, on rapproche, effectivement, plus aisément l'utilisateur de la *Drift Table* de la figure du flâneur que de celle du joueur : il ne se divertit pas – se divertir, c'est sortir de soi, c'est épurer

ses passions par la catharsis –, il explore, il apprend de l'objet et évolue avec lui, comme le flâneur avec la ville. La dimension ludique peut être ce lien entre nouvelles technologies et pratique poétique. On retrouve d'ailleurs cette dimension dans le projet *Tokyo Reverse* : on sait que certaines rencontres sont scénarisées, on ne sait pas combien, ni lesquelles ; face à cela, on peut décider d'essayer de les déceler et d'en faire part sur internet – il y a là-dedans une forme de compétition avec les autres utilisateurs



Gaver, Bill, *History Table Cloth* [Nappe électroluminescente. Les objets laissent une marque lumineuse plus ou moins importante, selon qu'ils restent plus ou moins longtemps sur la table], 2007



Gaver, Bill, *The Drift Table*, 2004

qui cependant n'est pas une fin en soi et n'aboutit à aucun classement ou mise en valeur de la véracité de certaines réponses et de l'inexactitude d'autres –, ou bien choisir de ne pas en tenir compte. Le programme pouvant être pris en cours de route, on peut même ne pas avoir connaissance de la présence d'acteurs ; ce qui ne minimise en rien l'expérience vécue. Chaque relation qui se crée entre le programme et le téléspectateur est unique, sans qu'aucune ne soit supérieure aux autres. Le ludique ébranle les attitudes formatées, il met à mal les fondations d'une société basée sur la rentabilité de toute action. L'action ludique fait fi de la performance, elle se donne à vivre pour elle-même, en dehors de tout commentaire sur son efficacité ou son inefficacité. Pour légitimer cette position, Huizinga s'inspire de la pensée

d'Aristote : « Le loisir est préférable au travail et en est le but (*telos*). Ce renversement des rapports qui nous sont familiers n'est compréhensible que sous l'angle d'une vie exempte de travail salarié, qui permettrait à l'hellène libre de poursuivre ses fins (*telos*) en s'adonnant à des occupations nobles et créatrices. »<sup>6</sup> Si au sein du capitalisme, la masse populaire ne possède pas le statut d'un hellène, la supériorité du loisir sur le travail est une aspiration presque induite dans la définition même du mot : « Le jeu ne sert que de délassement au travail, comme une sorte de médecine, procurant à l'âme repos et détente. Toutefois, le loisir semble impliquer plaisir, bonheur et joie de vivre. Ce bonheur, c'est-à-dire cet état où l'on n'aspire plus à ce que l'on ne possède pas, est le but de vie, *telos*. [...] Il est donc clair, que pour « passer son loisir », il faut apprendre et se former et que les choses qu'on apprend ou développe en soi ne doivent pas être nécessitées par le travail, mais pratiquées pour elle-mêmes. »<sup>7</sup> Huizinga voit donc dans le loisir, une forme d'occupation du temps qui doit s'émanciper du travail. Benjamin y suppléerait le terme d'*oisiveté* : « L'oisiveté cherche à éviter toute relation, quelle qu'elle soit, avec le travail ordinaire de celui qui est oisif, et finalement avec le procès de travail en général. Cela la distingue du loisir. »<sup>8</sup> ; et d'ainsi revenir à la figure du flâneur : « La flânerie repose, entre autres, sur l'idée que le fruit de l'oisiveté est plus précieux que celui du travail. Il est bien connu que le flâneur fait des *études*. »<sup>9</sup>

5. Benjamin, Walter, op. cit., p. 132.

6. Huizinga, Johan, op. cit., p. 225.

7. Ibid., p. 225.

8. Benjamin, Walter, op. cit., p. 800.

9. Ibid., p. 470.

Si la première version de l'article rédigé par Bill Gaver avait, à l'époque, valeur de manifeste, cette pensée commence aujourd'hui à se généraliser à d'autres disciplines. La seconde révolution évoquée au début de l'article est aujourd'hui dépassée, on assiste désormais à l'émergence d'un nouveau paradigme de compréhension des technologies, basé sur l'engagement personnel, l'apprentissage – de soi, des autres et du monde – et l'appropriation. Si les institutions restent encore relativement étrangères à cette démarche, certains projets font du ludique la base d'un rapport nouveau au monde. David Le Breton cite notamment une association qui, si elle ne base pas son approche sur les technologies numériques, ouvre des voies d'investissement de la montagne alternatives à l'exploitation économique qui en est faite : « La démarche de *Mountain Wilderness* revendiquant des zones d'interdéterminations, des terrains vagues pour l'invention, la découverte, le jeu, la liberté, à l'encontre des projets d'aménagement de la montagne, vaut aussi pour le monde tout entier. Afin que la rationalisation, la mise en rendement des espaces auxquelles nous assistons aujourd'hui épargne des lieux où l'homme puisse s'épanouir dans la solitude et sans être tenu en laisse. »<sup>10</sup> Si les visées de l'association – principalement écologiques : « Les atteintes à l'environnement naturel mais aussi humain sont multiples : encombrement des espaces, pollution de l'air, pollution sonore et visuelle, stress, fatigue, augmentation du budget individuel... Face à cette situation, il s'agit de voir comment les nouvelles formes de mobilité – transports en commun, navettes, co-voiturage – permettent de pallier les problèmes de déplacement et de stationnement dans les espaces de montagne, de gérer la sur-fréquentation des sites phares et d'améliorer les retombées

économiques sur les territoires. Les témoignages sont formels : moins de voitures c'est plus de plaisir et plus d'évasion. »<sup>11</sup> – ne sont pas directement liées aux nôtres, on retrouve la volonté d'occuper l'espace dans une optique personnelle et non pas rentable. La partie du site dont est extraite la citation qui précède, se nomme « mobilité douce » ; comme pour appuyer cette idée que ce n'est pas le fait d'être mobile qui est un problème, c'est la manière qu'on a de l'être qui doit évoluer.

On a dit que les institutions sont en dehors de cette logique ; c'est vrai mais cela tend à changer, comme nous le montrent les propos de Georges Amar qui nous faisait part d'un projet dont il avait eu vent : « Ça fait longtemps qu'on sait qu'il y a des innovations techniques – dans le domaine du transport par exemple, il y a des métros sur pneus, la ligne 6 est un métro sur pneus, ça ne change pas grand chose – : vous faites la même chose mais avec des techniques différentes. Et puis depuis quelques années, on voit apparaître des hybridations conceptuelles : une ville du Brésil a inventé le métissage entre le bus et le métro. Des transports qui ont à la fois des propriétés de bus et de métro. Ils ont inventé un truc dont vous ne pouvez plus dire que c'est un bus ou que c'est un métro ; ce n'est ni un bus, ni un métro, en terme de significations, de performances, de présence urbaines. »<sup>12</sup> Cet objet qui n'est ni un bus, ni un métro, est, conceptuellement, un objet de l'incertain, qui n'a pas de place symbolique établie. Du point de vue des représentations qui s'y rattachent, il est à la fois ici et là ; laissant entre ces deux positions, une place pour l'investissement sensible de chaque utilisateur. Pourtant, on trouve toujours, dans ces propos, un lien avec la dimension performative : ce moyen de transport hybride doit desservir ses arrêts aussi régulièrement

qu'un métro mais dépendre d'une tarification proche de celle du réseau de bus – répondant certainement de manière efficiente au contexte économique local.

Si ces quelques tentatives ne répondent pas directement à l'expérience restreinte de la ville, elle tiennent compte de la nécessité de pouvoir s'investir à l'espace ou à l'objet, par la possibilité de mêler à ceux-ci son être propre, singulier. Ceci étant, l'expérience la plus probante reste celle du design pour l'*Homo Ludens*. Mêlant directement l'ouverture interprétative des objets à leur teneur numérique, il ouvre un parallèle avec la mégapole hyper-connectée. Ce n'est pas juste une volonté de donner à notre vécu une dimension sensible, en rejetant les technologies numériques qui, aujourd'hui, l'enferme ; c'est la volonté de les inclure directement dans le processus de poétisation. Vivre avec ses technologies, c'est vivre avec le présent, c'est vivre dans le présent, à l'affût de ce qui advient, dans l'espace physique comme dans l'espace virtuel.

10. Le Breton, David, op. cit., p. 99.

11. Mountain Wilderness, « Mobilité douce », Association nationale de protection de la montagne [en ligne]. <http://www.mountainwilderness.fr/decouvrir/nos-dossiers-thematiques/mobilite-douce-66/> (dernière consultation le 02 mai 2015).

12. Annexe 1.



## LE POTENTIEL INTERNET

Comme on l'a dit, les technologies numériques ont, dans l'imaginaire collectif, pour fonction d'améliorer l'usage de notre temps professionnel ou de notre temps libre, mais toujours dans l'optique d'une efficacité supérieure. Les technologies doivent nous faire ressentir que, sans elles, on serait moins productif. Réfléchir à une utilisation improductive de celles-ci – d'un point de vue matériel – semble les dénaturer, les priver de leur rôle, ou plus fortement, les priver d'un rôle. Pourtant, à bien y réfléchir, l'informatique, ce n'est pas seulement les dernières smartwatches qui optimisent l'ensemble de nos déplacements, c'est aussi et surtout Internet, en tant qu'espace. Les smartwatches, comme les smartphones, sont des outils d'optimisation du vécu physique, qui utilisent et se fondent sur Internet, pivot du rapport des hommes et des nouvelles technologies.

Internet c'est évidemment de la bureautique : des emails, du savoir répertorié ; mais c'est surtout un lieu de mise à disposition et de reliance de contenus. Mise à disposition tout d'abord, parce qu'on peut y trouver tout type d'objet – textes, images, sons, vidéos, jeux... – qui ont été placés en un lieu précis. En effet, l'idée de disposition suppose qu'ils ont été *dis*-posés, c'est-à-dire posés d'une certaine manière, selon un agencement, un ordre particulier. Chaque page est référencée, sur Internet, selon une combinaison de signes correspondant à une adresse virtuelle et physique – un serveur informatique donné, dans une pièce donnée, dans une région donnée, dans un pays donné –, créant un ensemble cohérent où l'on peut toujours retrouver un objet à une même adresse donnée, tant que celui-ci n'est pas supprimé

du serveur qui l'accueille – on parle, ici, de façon absolue, ne tenant pas compte des problèmes de compatibilité liés à l'évolution des langages de programmation. On ne fait d'ailleurs pas qu'avoir accès aux différents contenus déjà disposés, on peut soi-même disposer : envoyer un mail ou un message instantané revient à générer du contenu et donc modifier, même de façon indicible, l'architecture d'Internet. De même, la simple action de publier, sur une page, un lien menant à une autre page, crée un nouveau chemin permettant d'accéder à l'adresse de la page en question. Ainsi on réorganise la configuration générale de la toile, on re-dispose. Cela nous amène à évoquer la dimension de reliance propre à Internet. Aux origines de l'informatique, que ce soit sur un système d'exploitation privé – type windows – ou sur Internet, on ne pouvait atteindre un objet qu'en indiquant les coordonnées exactes de son adresse. Le basculement en un espace de reliance est intervenu avec l'invention, au début des années 90, par Tim Berners-Lee et Robert Cailliau, du *World Wide Web* : système hypertexte initialement distribué sur le réseau informatique pour que les collaborateurs puissent partager les informations au sein du CERN – d'où l'acceptation actuelle, qu'on a mise en lumière, d'une informatique liée au travail. Le Web, souvent confondu avec Internet, n'est qu'une application de celui-ci, au même titre que les systèmes de messagerie ou les systèmes d'échange de données en pair à pair. Le *World Wide Web* introduit l'utilisation d'un navigateur – *Internet Explorer*, *Chrome*, *Firefox*, *Safari*, *Opera* ou *Android*, pour les plus importants actuellement – pour consulter des pages. Celles-ci sont liées les unes aux autres par le système de l'hypertexte. C'est une chose à laquelle on ne réfléchit plus vraiment, mais le système d'organisation des contenus les uns par rapport aux



Capture d'écran d'une compilation de vidéos de chats sur Youtube, 2013

autres n'a rien d'évident, il n'est pas intrinsèque à Internet. Ainsi, notre parcours sur le Web s'effectue de façon fluide, dans une continuité du support virtuel ; on n'a pas à entrer une nouvelle adresse à chaque fois que l'on veut se rendre en un autre lieu d'Internet. Cette cohérence de la pratique de la Toile implique une homogénéité nouvelle du réseau informatique. Avant le *World Wide Web*, il était déjà question de réseau, mais la forme de celui-ci induisait un morcelage de l'expérience. Il résulte de la mise en place des navigateurs et des sites web, une configuration formelle unifiante.

Si le *World Wide Web* n'est qu'une application d'Internet, il est devenu l'interface privilégiée de nos activités sur le net : on l'utilise autant pour naviguer que pour envoyer des messages – sous forme de courriers ou instantanés – ou pour partager des fichiers. Parcourir le Web revient à une succession de pages et de passages d'une page à une autre. L'hypertexte, qui permet ces passages, est la fonction principale sur laquelle se fonde l'architecture web. Il est le pivot d'une idéologie du partage universel et de la liberté infinie. Alors qu'Internet a abattu les frontières physiques entre ses utilisateurs, le *World Wide Web* a abattu les frontières symboliques entre ses contenus.



Par un simple clic, on navigue d'un contenu relatif à la politique à un autre se rapportant à la philosophie : il n'existe pas de case qui délimiterait un périmètre d'action au-delà duquel on changerait de domaine de représentations. Le Web représente ce territoire où toutes les données répertoriées du savoir de l'humanité existent et se mélangent. Les connexions sont potentiellement infinies et ne dépendent que de l'action des utilisateurs. On passe par un ensemble de tonalités qui définissent un parcours éclectique mais uniforme de l'outil internet. Aisément, on peut faire le parallèle entre urbanité et numérique. Dans sa

forme actuelle, le net possède toutes les caractéristiques propres à la grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle, devenue aujourd'hui mégapole. De la même manière que Benjamin établissait une comparaison entre la ville vécue par le flâneur et un appartement bourgeois, on est tenté d'établir des similitudes entre les possibilités offertes par la grande ville et celles permises par le Web. Dans l'une et l'autre, on parcourt un espace où se succèdent différentes ambiances. À la fois, on se sait dans un ensemble spatial limité – frontières administratives pour la ville et ensemble des données présentes sur les serveurs pour Internet – et à la fois, on peut y croiser nombres d'entités et d'atmosphères qui n'ont pas nécessairement de rapport les unes avec les autres. L'expérience y est une et multiple. Les sites sont les quartiers ; les liens hypertextes sont les seuils décelables entre chacun d'eux ; les pages sont les bâtiments qui les composent ; on lit les *news* sur un site d'information, comme on le fait dans le journal qu'on a acheté au tabac ; on regarde une vidéo en *streaming*, comme on regarde le monde, assis à la terrasse d'un café ; on épluche les nouveautés littéraires sur un site de vente en ligne, comme on déambule dans une librairie. Sur le fond, cela n'a rien d'étonnant quand on réfléchit à la visée professionnelle d'internet qui était de reproduire ce qu'on est capable de faire dans le monde réel mais de façon plus rapide et en s'affranchissant des contraintes de lieu. Ce que l'homme a construit et construit encore dans la cité, se construit sur la Toile.

L'affranchissement du lieu – au sens d'une configuration géographique figée – oppose malgré tout un rapport sensiblement différent. Même en déterminant, par gps, le trajet le plus court du point le plus à l'est de la ville au point le plus à l'ouest

et en utilisant le moyen de transport le plus rapide, on ne peut s'émanciper des contraintes physiques qui font qu'une voiture ou un métro ne peuvent pas relier instantanément deux points d'une ville. Internet relie, dans une immédiateté ambitionnée, des choses qui ne pourraient pas l'être au sein du monde tangible. On ne parle même pas, ici, du fait de pouvoir communiquer avec une personne à l'autre bout du monde, comme si on se trouvait en face d'elle ; on parle simplement de la possibilité de créer un pont entre des contenus en rupture physique. C'est le cas, par exemple, lorsqu'on se trouve sur un site en rapport avec le tourisme à Paris et que, d'une page à l'autre, on s'intéresse au quartier de Belleville, à celui de Montparnasse, puis à celui du Marais : la réalité spatiale de ces lieux s'évapore. Bien sûr, on fait seulement état d'un affranchissement symbolique : ces pages internet ne sont que des représentations, elles ne sont pas les lieux eux-mêmes. Pour dire cela de façon plus juste, on pourrait donc dire qu'Internet détruit, de façon métaphorique, les limites spatiales. Là où tout point A de l'espace est relié, par une droite irréductible, à un point B – formant un segment [AB] –, toute page A' est reliée à une page B'. La conséquence qu'induit l'utilisation du terme *reliable* au lieu de *relié*, est que l'espace Internet est fluctuant. La disposition de ses contenus est instable, elle varie au gré des liens hypertextes. À un instant T, une page peut-être rattachée à une autre et ne plus l'être à un instant T', si le lien qui les associait a disparu. Cette qualité mouvante d'Internet induit un potentiel d'appropriation plus important que celui de la ville et donc une possibilité d'investissement supérieure pour le flâneur.

Se poser la question de l'espace virtuel comme terrain d'expression du flâneur ne se limite pas à l'indétermination de ses limites ; il y a également dans la diversité et le nombre des contenus présents sur la Toile, une invitation à l'oisiveté. Prenons une plateforme de vidéos en *streaming* comme *Youtube* : la liste des contenus est tellement vaste qu'il semble difficile d'imaginer le nombre de vidéos hébergées sur le site, d'autant que celui-ci augmente de façon constante à chaque minute qui passe, peut-être à chaque seconde. Entre autres, on trouvera : des films, des sketches, des vidéos de chats, des extraits de films, des compilations de chutes, des tests de jeux vidéos, des trailers, des clips musicaux, des épisodes de séries, encore des vidéos de chats, des AMV – *Anime Music Videos* –, des critiques de films, des démonstrations d'utilisation de logiciel de retouche photo, des parodies, des documentaires animaliers, des interviews politiques, beaucoup de vidéos de chats, des memes, des émissions de chants, des covers, des conseils en maquillage, des témoignages, des extraits de journal télévisé, des tutoriels de logiciel 3D, toujours des vidéos de chats... La liste paraît infinie. Elle ne l'est, nécessairement, pas. Pourtant, *Youtube* permet d'entretenir le mythe d'un internet que l'éternité seule ne suffirait pas à appréhender dans sa totalité. Certes, donc, le site a ses limites, mais l'esprit semble pouvoir s'y perdre en d'interminables séances de visionnage. Comme le flâneur qui se laisse aller au flot de la ville pour s'en imprégner et observer le monde, l'utilisateur de *Youtube* a accès à l'ensemble du monde réuni en une masse ondulante. Plus haut, on a parlé d'oisiveté, et non de divertissement. Qu'est-ce qui peut bien nous permettre de privilégier un terme par rapport à l'autre ?



Lorsqu'on recherche « divertissement » sur *Wikipédia*, on trouve écrit, à propos des activités qui permettent de se divertir : « L'une des plus anciennes est la danse et l'une des plus modernes est l'accès à des centres d'intérêt multiples via internet. » *Wikipédia* n'a peut-être pas valeur d'absolu, mais il indique une certaine tendance dans la façon de percevoir notre temps libre sur internet. Le divertissement, contrairement à la flânerie, est une forme de *catharsis* – épuración des passions par la représentation dramaturgique pendant la Grèce Antique. Aristote a notamment théorisé cette notion – qui doit nous permettre d'éclipser l'essentiel, c'est-à-dire ce qui occupe le plus fortement notre esprit. Dans la société capitaliste, il peut s'agir de toute pensée liée au travail, mais aussi à ce qui touche à notre vie privée ou simplement les petits tracas de la vie. Le divertissement opère par l'empathie de soi au protagoniste par qui on se libère de nos émotions. Dans cette configuration, on est donc tourné hors de soi. Alors que le flâneur observe la ville pour en dégager une fantasmagorie qui le ramène à lui-même, celui qui se divertit n'agit que par projection. Le divertissement, parce qu'il est formellement fini, n'invite pas au retour à soi par la création d'une poétique singulière. Bien sûr, on vit toujours un film de façon personnelle, mais selon un vecteur de soi au

1. Benjamin, Walter, op. cit., p. 803.

2. Morozov, Evgeny, « The Death of the Cyberflâneur », *The New York Times*, février 2012 [en ligne]. [http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?_r=0) (dernière consultation le 4 mai 2015).

3. Goldate, Steven, « The 'Cyberflâneur' - Spaces and Places on the Internet », *Ceramics Today*, mars 1998 [en ligne]. <http://www.ceramicstoday.com/articles/050498.htm> (dernière consultation le 4 mai 2015).

singulière ; le potentiel erratique d'un site de *streaming* permet à l'utilisateur de créer son propre parcours, son propre regard, et d'en dégager une poésie de l'internet. On a basé notre démonstration sur *Youtube* car il est représentatif d'une potentialité immense quant aux formes de la navigation, alors même qu'il n'héberge que des contenus vidéos. On peut élargir ce constat à l'ensemble du Web et en déduire des possibilités de déambulation supérieures. En somme, on soulève l'idée qu'Internet serait l'espace idéal du flâneur. Plus haut, on a pourtant fait état d'un monde numérique qui, au contraire, ne favorise pas l'action de la flânerie. Pour bien comprendre ce paradoxe, il faut s'attacher au fait qu'on a seulement soulevé des potentiels du Web ; qu'on a mis en lumière un idéal de navigation – ouverte, ondulante, chaque fois renouvelée – et non une réalité.

Internet comme espace de flânerie, cela n'a rien de neuf. Certes Internet a évolué depuis l'invention du *World Wide Web* – les sites que nous consultons aujourd'hui n'existaient pas et les plus importants de l'époque ont disparu –, mais l'idée d'une appropriation ouverte et singulière est intrinsèque à l'outil. Ainsi, déjà au cœur des années 90, principalement après la mise en fonction du *World Wide Web*, Internet fut perçu comme le nouvel eldorado de l'errance, l'espace de revivance du flâneur, un territoire vierge, à découvrir en même temps qu'à écrire. Internet, lieu des aspirations les plus folles. Evgeny Morozov – chercheur et écrivain s'intéressant principalement aux questions liées aux progrès technologiques et, de façon plus spécifique, dans le domaine du numérique – écrit à ce propos dans un article du *New York Times*, daté du 4 février 2012. Le titre de l'article est des plus évocateur, quant au devenir passé des espoirs nés par

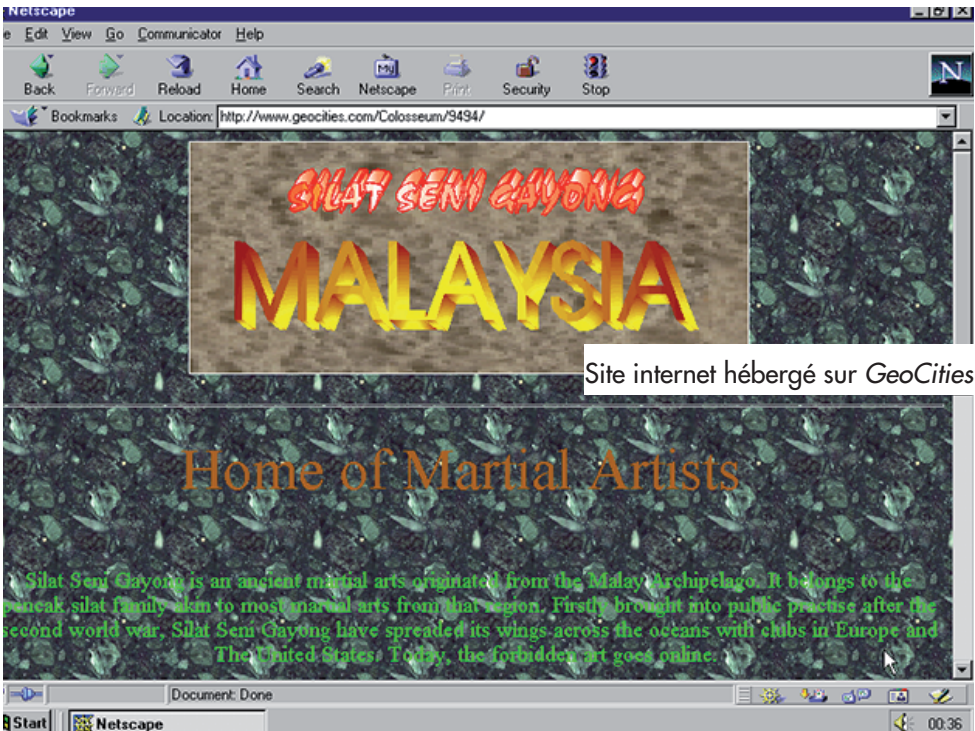
dehors. Le protagoniste cristallise les passions pour nous en libérer. Bien que, dans le langage courant, on puisse parler de *Youtube* comme d'un moyen de se divertir, le potentiel d'une telle plateforme implique un rapport différent à ce qu'on visionne. En effet, il n'y a pas, comme c'est le cas dans l'industrie de l'*entertainment*, de durée déterminée à la pratique de *Youtube* : on peut bien y passer dix minutes, comme on peut y passer une après-midi ou une nuit. Il n'y a pas, non plus, d'histoire, de récit ou d'organisation quelconque qui fige notre rapport aux vidéos. Un film ou une émission dépendent d'une structure arrêtée ; Le visionnage successif de plusieurs vidéos en *streaming* n'est soumis à aucun axe narratif. On peut s'y perdre comme dans une ville, arrêter une vidéo pour en voir une autre comme on change de rue au gré de nos motivations, de la même manière qu'avec les objets de Bill Gaver, l'expérience se fait au fur et à mesure. Ce n'est pas tant que chaque vidéo, prise indépendamment, n'est pas, en potentialité, un objet de divertissement ; mais le jeu combinatoire qu'implique la plateforme rend chaque nouvel usage, unique, singulier.

Finalement, ces combinaisons ouvertes sont-elles suffisantes pour revendiquer une forme d'oisiveté plutôt qu'un divertissement ? Pour s'en convaincre, on fera encore appel à la pensée benjaminienne : « le flâneur trouve toujours quelque chose à voir. L'oisiveté se caractérise par le fait qu'elle a besoin d'une durée illimitée, ce qui la distingue du simple plaisir des sens, quelle qu'en soit la nature. »<sup>1</sup> Ainsi, celui qui pourra, potentiellement, toujours trouver à voir sur le site de *streaming*, est un oisif, un flâneur du Web. De la même façon que la ville laisse à celui qui flâne, la place de s'investir en développant sa pensée poétique

et fondés sur Internet : *The Death of the Cyberflâneur* – La mort du cyberflâneur. La figure a donc été pensée et nommée, puis a disparu. L'article se base sur la trouvaille, par l'auteur, d'un essai portant sur les aspirations liées au Web, nées à la fin des années 90 – « an obscure little essay from 1998 – published, of all places, on a Web site called *Ceramics Today* »<sup>2</sup>. *Ceramics Today* est un site encore en ligne qui traite, comme son nom l'indique, de l'actualité de la céramique. L'auteur de cet essai semble être Steven Goldate – « Copyright © Steven Goldate »<sup>3</sup> étant indiqué au bas de l'article. Ce dernier est un céramiste basé à Melbourne et l'éditeur du site *Ceramics Today*. Si on peut douter de l'importante visibilité, au milieu du vaste espace internet, d'un site traitant quasi-exclusivement de céramique, et s'interroger sur la mise en mots de la figure du cyberflâneur par un artiste, et non par un chercheur dans le domaine du numérique, le constat qu'il élabore nous intéresse parce que, justement, il est développé par un utilisateur singulier du net, au plus près de sa pratique, sans prise de recul objective. Au-delà du fait de savoir si ces aspirations ont touché un nombre important d'internautes ou non, ce terme hybride de *cyberflâneur* est la manifestation d'une pratique éphémère mais non moins intéressante. Comme la grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle : nouvelle, mystérieuse, encore indéfinie quant à son devenir formel ; Internet était cet espace intrigant qui se développait sans que l'on sache dans quelle direction. Ceux qui décidaient d'investir cette étendue sans limites théoriques, étaient des explorateurs. La façon d'interagir avec cet espace était connue – soit par des lignes codes à ses prémices, soit, plus tard, par un navigateur – mais les pratiques restaient à définir. On trouve dans cet Internet, une tendance à l'appropriation ludique qu'évoque Bill Gaver à propos du design



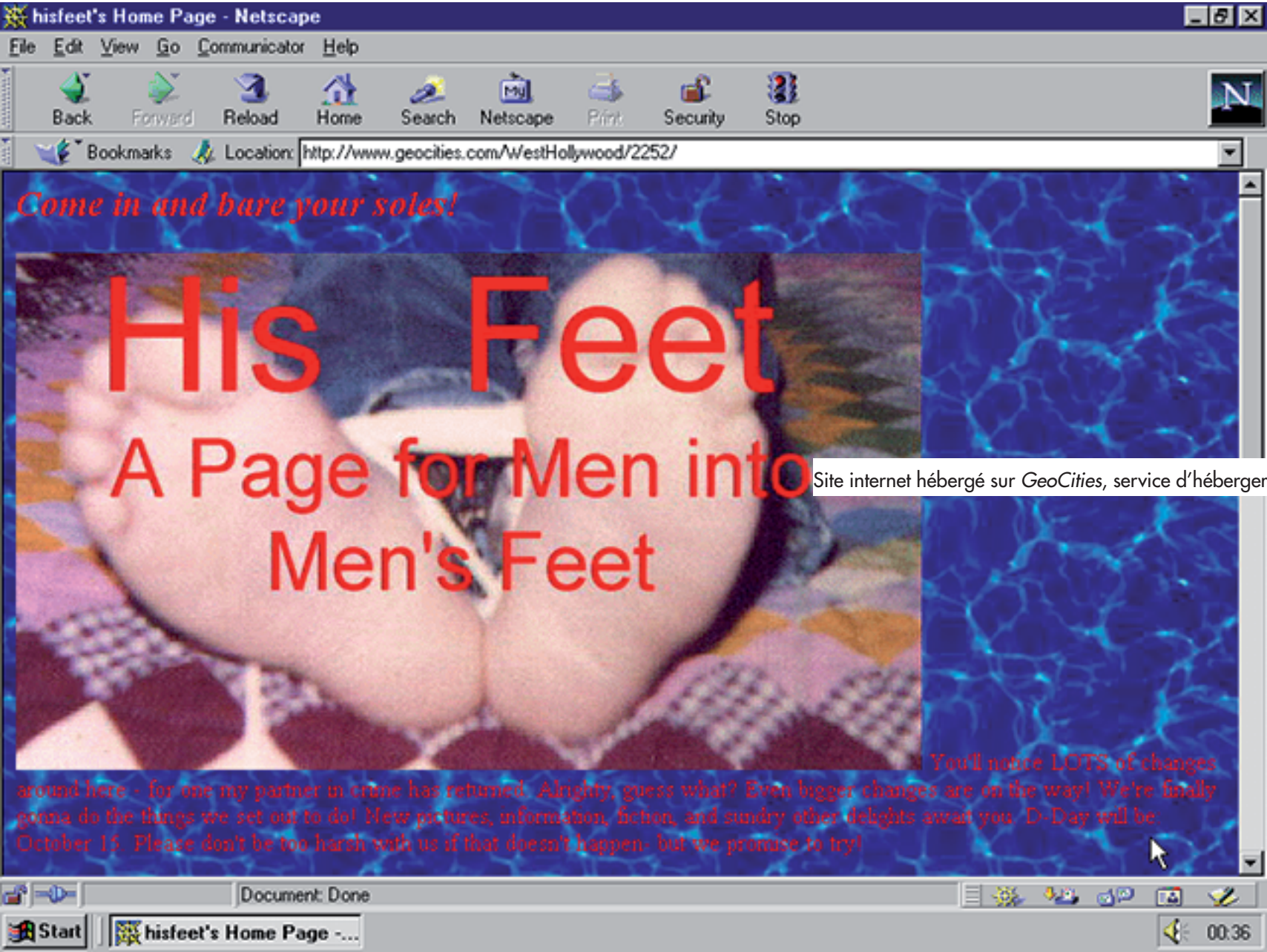
pour l'*Homo Ludens*. Les internautes apprenaient d'Internet, en même temps qu'ils produisaient Internet. Sans revenir sur les caractéristiques concrètes sur lesquelles s'appuyaient les théoriciens de la figure du *cyberflâneur*, on peut aisément comprendre les attentes nombreuses placées à l'endroit d'Internet – on a en a donné un aperçu plus haut. Ce qui va nous intéresser plus fortement se trouve dans la raison de la disparition du flâneur, en tant que figure majeure de la Toile.



Site internet hébergé sur GeoCities



Site internet hébergé sur GeoCities



Site internet hébergé sur GeoCities, service d'hébergement Web gratuit créé en 1994



# L'ENFERME- MENT NUMÉRIQUE

## LA FAUSE ÉVIDENCE DU LIEN HYPertexte

Pour saisir les raisons du décalage entre les possibilités d'un outil qui devrait favoriser la flânerie, et la réalité vécue de cet outil, on va s'intéresser à un texte écrit par Jean Davallon –enseignant-chercheur à l'université d'Avignon– et Yves Jeanneret –professeur des universités en sciences de l'information et de la communication au sein du CELSA. Celui-ci traite des attentes liées à l'hypertexte –qu'on a défini comme le pivot du Web– et de la nécessité de redéfinir, par des termes plus appropriés, cette notion inhérente à Internet. Dans cet argumentaire, ils font état des attentes excessivement élevées propres à l'hypertexte portées notamment par Pierre Levy –chercheur en sciences de l'information et de la communication, principalement sur l'impact du virtuel sur nos modes de vie.

La position prise par les auteurs pour cerner de façon plus concrète le lien hypertexte, consiste en une étude sémantique des notions qui s'y raccrochent. Le premier problème souligné vient du terme *hypertexte* lui-même. En effet, le préfixe *hyper* suggère une supériorité de l'hypertexte sur le texte, comme si l'un et l'autre devaient s'opposer en un *après* et un *avant*. Pierre Levy voit dans l'hypertexte, comme il l'explique dans son rapport de synthèse –*Cyberculture*, paru en 1997– au Conseil de l'Europe, une matrice de textes potentiels où aucun message n'existe « hors contexte », séparé d'une communauté active. Il décrit l'hypertexte comme « le pivot d'une révolution des connaissances »<sup>1</sup>. L'idée d'une révolution apparaît cependant trop ambitieuse pour Davallon et Jeanneret. Ce n'est pas tant que le *World Wide Web* n'a pas engendré un basculement paradigmatique d'Internet

1. Levy, Pierre, *Cyberculture - Rapport au Conseil de l'Europe* [cité par Jean Davallon et Yves Jeanneret dans : « La fausse évidence du lien hypertexte », *Communication & langages*, n°140, juin 2004, pp. 43-54].

2. Annexe 2

–d'un espace confiné où on n'accède à un contenu que par un chemin unique, à un espace ouvert aux chemins multiples– mais plutôt que ce basculement se fait de façon progressive, au fur et à mesure d'une approche concrète. La position de Pierre Levy n'est pourtant pas étonnante : à chaque nouvelle technologie sont associés les espoirs d'un devenir meilleur pour l'humanité. Pour ne fermer aucune porte théorique, la première réaction est toujours d'ouvrir à ce qu'un outil offre de plus vaste. Ainsi, alors que la Toile n'a investi Internet que depuis quelques années, Pierre Levy s'inscrit dans une logique fantasmatique, de la même manière que ceux qui ont projeté le renouvellement du flâneur en tant que cyberflâneur. Non seulement, donc, une telle attente dans l'hypertexte serait causée par sa récente apparition, mais Davallon et Jeanneret voit dans les termes utilisés pour le définir, une autre explication possible. Rapidement, on met en mots ses propriétés par l'utilisation des termes *nœuds* et *liens*. Si ces deux notions trouvent une pertinence dans le domaine technique de la programmation informatique –dont elles sont issues–, en est-il de même dans le domaine formel du document ? Voilà le point de départ de l'enquête menée par les deux chercheurs concernant la redéfinition de l'hypertexte.

Au sein du réseau, les nœuds symbolisent les différents documents consultables sur Internet et les liens, les passerelles qui permettent de passer des uns aux autres. Davallon et Jeanneret pointent du doigt l'utilisation du terme *lien* et voient

dans l'enthousiasme de Pierre Levy une position d'observateur lointain : ce dernier se mettrait à la place de l'ingénieur et non de l'utilisateur, cherchant la vérité dans les machines et non dans les interprètes. Ainsi, le lien ne relie pas des objets mais des informations, faisant abstraction des formes complexes et hétérogènes dans lesquelles l'hypertexte se donne à lire et manipuler. Métaphoriquement, le lien est un objet apte à incarner autant la pensée associative que la lecture libérée ou la démocratie ouverte. Par ce mot porteur des espérances les plus grandes, la complexité du réseau est aplatie en un objet continu, porteur de possibilités infinies ; un objet révolutionnaire. Ce n'est pas seulement que le Web était perçu comme un outil ne valant que pour lui-même, il devait permettre à la société de progresser vers un idéal de partage et d'ouverture qu'elle n'avait pour l'instant pas réussi à atteindre. Dans l'interview que j'ai mené avec elle, Gwenola Wagon –artiste, chercheuse, maître de conférence à Paris 8, elle s'intéresse, entre autres, à l'imbrication du virtuel et du réel dans la pratique humaine– faisait part du fait que, déjà au début du XX<sup>e</sup> siècle, « il y a trois-quatre chercheurs assez connus qui à la même époque, plus ou moins –l'un, c'est Paul Otlet, l'autre c'est H. G. Wells et avant c'est Pierre Teilhard de Chardin– ont développé l'idée d'une connaissance partagée à travers la planète qui, à chaque fois, prend une histoire différente, mais qui, dans tous les cas, a pour vocation de lutter contre la menace de la [Seconde] Guerre mondiale. »<sup>2</sup> Cette « connaissance partagée » porte aujourd'hui un nom –Internet– et possède une forme –le Web. À la volonté d'éviter la guerre, se substitue celle de sortir d'une période de crise sociale, politique, économique et identitaire.

On trouve, par ailleurs, dans le film issu de l'œuvre polymorphe *Cyborgs dans la Brume* – un film, une installation sonore, des tirages photographiques et un livre réalisés par Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin –, ces paroles en voix-off : « Pour la première fois dans l'histoire, des gens et des machines travaillent ensemble à la réalisation d'un rêve. Une force solidarissante, ne connaissant aucune frontière géographique, sans souci de race, croyance ou couleur. Une nouvelle ère par laquelle la communication unit les gens. C'est l'arrivée du net. »<sup>3</sup> On ne sait pas de qui sont ces paroles, ni de quand elle datent ; mais elles mettent en mots – et donc en signes – ce qu'on considère comme une utopie d'Internet. Dans ce désir de substituer au réel, un futur rêvé, on assiste à une valorisation de la potentialité, sans tenir compte des actions qu'on peut effectuer sur le Web : la lecture, l'écriture, la mise en forme des signes, l'inscription dans un contexte, la manipulation d'un dispositif. L'hypertexte n'est pas qu'une idée, c'est un objet manipulable, un outil.

Pour dépasser cette vision détachée de la réalité, les auteurs proposent de remplacer le terme de *lien* par l'expression *signe passeur* pour définir une passerelle entre deux documents. Par là, il ne s'agit pas de trouver une nouvelle façon de nommer la même réalité technique et sémiotique. L'utilisation du terme *signe* implique qu'il ne s'agit plus seulement, conceptuellement, d'un pont immatériel, mais d'un objet intégré au tissu internet et à sa complexité formelle. Une page web, de même qu'Internet dans sa globalité, est un ensemble de signes qu'on interprète de façon singulière ; en faisant du *lien*, un *signe*, on le place au même niveau de lecture que tous les autres. Par là, on ne nie pas sa fonction particulière ; on réproche son détachement, sa

supériorité supposée, son édification en une forme condensée de tout le potentiel internet. Le *signe passeur* n'est pas un signe à part, il est un signe parmi les signes. On est passé d'une logique de juxtaposition de la technique et de la sémiotique à une logique d'articulation de la technique et de la sémiotique. Envisager les choses de la sorte, ce n'est plus seulement avoir accès à des documents à travers l'interaction avec un outil technique, c'est pratiquer un média dans toute sa profondeur. On passe d'un objet déterminé à un autre, qui n'ont pas nécessairement la même nature, ni le même potentiel symbolique ; on s'investit à l'un, puis à l'autre. Admettant ainsi la nature distincte des objets culturels, Davallon et Jeanneret envisage une approche en terme de situation de réception de ces objets culturels. Alors que selon la logique de Pierre Levy, on suivait une approche de circulation entre les documents, avec le *signe passeur*, on tient compte du chemin parcouru pour arriver à un objet culturel. Les portes d'entrée vers un même objet A étant multiples, notre appréhension de celui-ci ne sera pas la même selon qu'on sera parti d'un objet B, d'un objet C ou d'un objet D. L'historique devient primordial dans la lecture de ce qu'est l'hypertexte. Celui-ci, d'abord pensé comme l'outil d'un trafic hyperdense, impossible à appréhender pour l'être humain – dans une vision quasi-métaphysique –, retrouve, par la redéfinition des termes le caractérisant, une échelle humaine. Son analyse ne s'arrête plus à la lecture des potentialités de l'outil technique mais à la pratique effective des utilisateurs.

3. Wagon, Gwenola et Degoutin, Stéphane, *Cyborgs dans la Brume*, 2012.

4. Deleuze, Gilles et Guattari, Félix, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2* [cité par Thierry Davila dans : op. cit., p. 151].

Au cours de notre recherche, on a jusqu'alors envisagé Internet de la même façon qu'a pu le faire Pierre Levy : en faisant état de toutes ses qualités potentielles propres à faire de l'internaute, la figure nouvelle du flâneur. La flânerie est l'approche la plus plausible ; elle n'est pas la plus vérifiée. Pour reprendre l'idée de Gilles Deleuze – philosophe et historien de la philosophie – et Félix Guattari – psychanalyste et philosophe – : « Le cercle est une essence fixe idéale, organique mais le rond est une essence vague et fluente qui se distingue à la fois du cercle et des choses arrondies (un vase, une roue, le soleil...). Une figure théorématique est une essence fixe, mais ses transformations, déformations, ablations ou augmentations, toutes ses variations, forment des figures problématiques vagues et pourtant rigoureuses, en forme de *lentille*, d'*ombelle* ou de *salière* »<sup>4</sup>. Ici, on s'intéressera au rond, cette figure que le théorème seul ne peut pas éprouver dans sa singularité. Plutôt que de se baser sur les capacités du Web à répondre à une idéologie qu'on aimerait lui imposer, on va en faire l'expérience concrète. Plus haut, on a imaginé un parcours sur *Youtube*, où on mentionnait un nombre important de contenus sans rapport nécessaire les uns avec les autres ; chaque décalage créant une valeur symbolique ajoutée. On décrivait un utilisateur capable de s'investir, métaphoriquement, dans ces intersignes vidéoludiques. Pour substituer le vécu au fantasme, on a réalisé l'inventaire des contenus visionnés sur la plateforme de streaming en un temps donné.

Cette expérience<sup>5</sup> a été réalisée le 5 Mai 2015, débutant à 15h17. Sur une durée de cent-vingt minutes, je me suis efforcé d'utiliser les hypertextes pour m'évader, découvrir ce que je ne connaissais pas, tel un explorateur, échappant à la redondance

de ce qu'il éprouve quotidiennement. Pour cela, j'ai mis en place un protocole opératif :

- Me rendre sur la version française de *Youtube* – parce que c'est celle que j'utilise habituellement.
- Me laisser guider par le site en partant d'une vidéo – qui m'est inconnue – proposée sur la page d'accueil.
- Depuis la première vidéo, commencer mon parcours en cliquant sur une des vidéos proposées dans la colonne située à droite.
- Répéter la même opération à chaque étape du parcours.
- Sur la colonne située à droite, ne pas cliquer – si possible – sur une vidéo déjà visionnée dans ma pratique quotidienne ou au cours de cette expérience.
- Sur la colonne située à droite, ne pas cliquer – si possible – sur une vidéo publiée par le même compte que celle actuellement à l'écran.

Ces règles en tête, je me suis laissé aller à mes envies, en essayant toujours de trouver des contenus différents de ceux précédemment visionnés. L'idée est de voir à quel point on peut se perdre en usant des possibilités formellement offertes par le site. On ne tiendra pas compte, ici, du temps que j'ai pu passer sur chaque vidéo car cela complexifierait la démonstration sans y apporter d'informations pertinentes. On pourrait certainement en déduire l'intérêt que j'ai porté à chaque vidéo mais ces données, à la fois sont trop fortement subjectives et donc difficilement objectivables, et à la fois tiennent d'un domaine

5. Annexe 3 [déroulement détaillé].

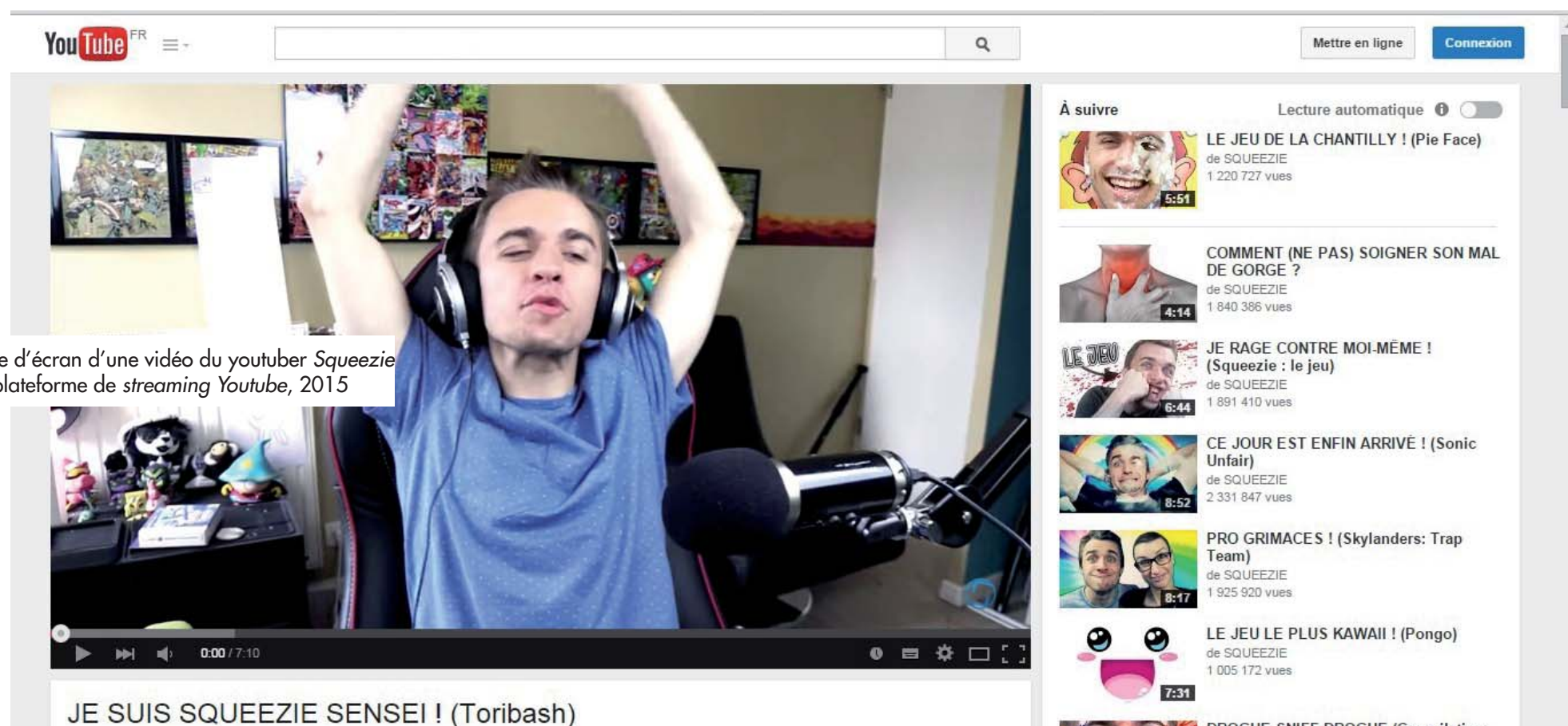


qui n'est pas celui de la navigation mais celui de l'appréciation. Concernant le choix de n'avancer que par les vidéos proposées dans la colonne située sur la droite du site, cela semblait plus cohérent avec l'idée d'évoluer sans but, sans connaissance de là où on avance. L'utilisation de la barre de recherche aurait induit une mise en mots de ce qu'on désirait trouver, nous éloignant de la recherche première, qui vise justement à ne rien rechercher de particulier.

L'expérience commence par une vidéo présentée sur la page d'accueil du site *Youtube*, mise en ligne par le youtubeur *Squeezie*. Comme le mentionne le protocole que j'ai mis en place, je n'avais jamais vu de vidéo postée depuis ce compte. Pour autant le nom de *Squeezie* ne m'était pas inconnu. Celui-ci, en compagnie d'un dénommé Yann, fait une démonstration commentée du jeu vidéo *Toribash* – ce que le nom de la vidéo n'indique pas nécessairement. La colonne de droite est organisée de sorte qu'on vous proposera toujours deux vidéos que vous avez déjà vues parmi toutes celles qui sont présentées. Ayant la volonté de ne pas revoir quelque chose que je connais, je me tourne vers les autres possibilités suggérées : il se trouve qu'il n'y a que des vidéos provenant du même compte. La seconde vidéo a donc la même teneur que la première : *Squeezie*, en compagnie d'une dénommée Gwen, fait une démonstration commentée du jeu vidéo *Skylanders : Trap Team*. Par absence d'autres choix possibles, les cinq vidéos suivantes proviennent du compte de *Squeezie*. Sur les cinq, deux traitent de jeux vidéos, une présente le youtubeur s'amusant à faire des photo-montages et deux montrent ce-dernier réalisant des demandes de ses *followers*. À cette étape du parcours, le site propose des vidéos postées

par d'autres utilisateurs. Le choix se portera sur un sketch de la chaîne *WonderFools*, auquel participe notamment la youtubeuse *Andy*. On la retrouve dans les deux vidéos suivantes où, comme dans celle postée par *WonderFools*, elle fait un sketch en duo. La troisième de ces vidéos appartient à sa chaîne personnelle ; elle y partage l'écran avec *Le Rire Jaune*. On passe ensuite à une vidéo de ce même youtubeur – ne m'ont été proposées que des vidéos d'*Andy* ou de ce-dernier. Il y parle, sur le ton de l'humour, de sa relation avec son frère. Chose que l'on retrouve dans la vidéo suivante où *Aziatomik* parle de sa relation avec sa jumelle. La vidéo qui succède nous montre les youtubeurs *Jigmé* et *Le Rire Jaune* qui présentent les cadeaux qu'ils ont décidé d'acheter pour l'anniversaire des jumeaux qu'on vient de mentionner. On passe ensuite à un défi de plongeon imposé par la chaîne *TheVerywatch*, que réalise *Squeezie*. De là, on tombe sur une vidéo d'*Axel* qui parle du jeu vidéo *Minecraft*. Ne sont alors proposés, pour continuer, que des vidéos traitant de ce même jeu vidéo – du moins les titres des vidéos contiennent tous « *Minecraft* » –, mais pas forcément du même compte. Je choisis une vidéo de *Frigiel*. Avec *Siphano*, ils testent la carte *The Dropper* du jeu. Pour les neuf vidéos qui suivent, je n'ai comme possibilités hypertextuelles, que des vidéos du compte de *Frigiel* et qui, à la vue de leurs titres, traitent toutes de jeux vidéos. Je visionne donc des vidéos de *Frigiel*, seul ou en coopération, jouer à différentes cartes et modes du jeu *Minecraft* dans six vidéos ; au jeu vidéo *Luigi's Mansion* dans une autre ; au jeu vidéo *3D Dot Game Heroes* – dont l'esthétique ressemble à celle de *Minecraft* – dans une suivante ; et enfin au jeu *Planets*<sup>3</sup> – dans le titre de cette vidéo, il est d'ailleurs fait référence à *Minecraft*. Depuis la dernière vidéo de mon parcours *frigiélien*, je m'oriente

Capture d'écran d'une vidéo du youtubeur *Squeezie* sur la plateforme de streaming *Youtube*, 2015



vers une des seules vidéos issues d'un compte différent : *Les carnets de Jigmé*. On y voit de nombreux youtubeurs – dont *Jigmé*, *Le Rire Jaune*, *Aziatomik*, *Squeezie* – tester une application de vidéo-conférence lancée par *Google*. L'expérience s'arrête ici.

Quelles observations peut-on tirer de ce parcours supposé erratique ? Premièrement que, dans l'ensemble, les vidéos présentent toutes des youtubeurs qui se mettent en scène, que ce soit

dans des sketches, des jeux vidéos ou dans leurs activités quotidiennes – telles qu'acheter des cadeaux à des amis. Pas d'extrait de film ou de série, pas de compilation, pas d'extrait d'émission, pas de tutoriels ; toutes s'apparentent au même procédé. De façon plus précise, une grande partie concerne le gaming : que ce soit *Axel*, *Frigiel* ou *Squeezie* dans une moindre mesure, ils parlent tous de jeux vidéos – le gaming représente ainsi 58% des vidéos. On retrouve, par ailleurs, systématiquement une tonalité

humoristique, ou du moins légère ; pas de sujet grave, lyrique ou conceptuel. On note également que, d'une vidéo à une autre – ou plusieurs vidéos après –, on retrouve souvent les mêmes youtubeurs, même si la chaîne n'est pas la même. De toutes ces observations, on peut déduire que la logique de *Youtube* n'est en rien de nous faire découvrir l'ensemble des contenus qu'il recèle mais de nous conforter dans ce qu'on regarde, donc dans ce qu'on est censé apprécier. L'algorithme derrière *Youtube* fait en sorte de nous diriger vers des contenus, soit postés par la même chaîne, soit étant réalisés par les mêmes youtubeurs, soit concernant les mêmes sujets. L'analyse ne s'arrête pas là. On n'a pas encore mentionné la durée de chaque vidéo qui est comprise entre deux et dix minutes – exception faite des vidéos de *Frigiel* qui vont, pour 90% d'entre elles, de vingt à quarante minutes. On observe ici aussi un nivelage des propriétés des différentes vidéos proposées. Concernant le nombre de vues, elles en comptent, pour la majorité, entre un million neuf cents mille et six millions deux cents mille. Les vidéos de *Frigiel* sont, pour 90% d'entre elles, en dessous de cet ensemble et comptent entre cent cinquante mille et neuf cents mille vues. De là, on peut dégager la fonction première de *Youtube* qui est, comme tout site à but commercial, de générer le nombre de clics le plus important possible. Ainsi, sont mises en avant les vidéos des chaînes à succès qui, statistiquement, sont plus à même de nous intéresser. En proposant des contenus qui correspondent au centre d'intérêt qu'on semble avoir manifesté avec le choix de la première vidéo et en ne sélectionnant que les vidéos avec un nombre de vues déjà important, la plateforme se donne toutes les chances d'engranger un maximum de clics, et par là, met à mal le potentiel ouvert que sa nature suggère. Ce n'est pas tant qu'il n'existe

qu'un parcours possible sur Youtube, c'est que son orientation semble être décidée par le point de départ qu'on se donne : ici, la vidéo de *Squeezie* sur le jeu vidéo *Toribash* – on peut d'ailleurs certainement, attribuer sa présence sur la page d'accueil du site, à son nombre de vues supérieur à deux millions. Pour vérifier cette hypothèse, j'ai réitéré l'expérience en partant de la même vidéo. Ainsi, j'ai pu reproduire le même parcours, excepté en deux points : depuis la vidéo d'*Aziatomik* et sa sœur, le site ne m'a pas proposé la vidéo de *Jigmé* et *Le Rire Jaune*, et depuis la dernière vidéo de *Frigiel*, il n'y avait pas d'hypertexte renvoyant au test de l'application de vidéo-conférence. En dehors de ces deux différences, j'ai toujours retrouvé les mêmes données de parcours. Pour être certain que mes cookies n'aient pas eu d'impact, j'ai effectué l'expérience une troisième fois en navigation privée, pour un cheminement également quasi-identique.

Finalement, de la même manière que Benjamin décrit « des grands magasins qui mettent ainsi la flânerie même au service de leur chiffre d'affaires »<sup>6</sup> –, la logique capitaliste investit, dans une logique de rentabilité, les lieux que le flâneur investirait pour se perdre et s'émerveiller. Là où on projetait une exploration fertile, propre à éveiller en soi une fantasmagorie digne de celle que Baudelaire percevait dans la grande ville, on ne trouve qu'un chemin dirigé par une logique pécuniaire. La pratique vécue efface les potentialités pour donner à voir une réalité de l'utilisation. Telle est la démarche prônée par Davallon et Jeanneret mise en œuvre. Ce qu'on vient de mettre en évidence, c'est un algorithme qui se base sur la vidéo en cours pour proposer des contenus pertinents du point de vue de l'intérêt immédiat qu'on pourrait y porter. On a également mis en évidence le fait

qu'il n'induit que très peu de variations d'un temps T à un autre. Il opère un détachement vis-à-vis de l'utilisateur, en tant que singularité, pour n'offrir qu'un itinéraire balisé qu'empruntent tous les internautes ayant choisi la même vidéo d'entrée. La particularité de chacun tient seulement en quelques cheminements parallèles, mais pas en des changements radicaux de contenu. Alors que l'hypertexte devait permettre de ne pas se confronter à une voie unique, il est ici l'outil même de la linéarité du parcours. Si la négation de l'identité propre à chaque internaute fait obstacle à l'idée d'une flânerie sur Internet, qu'en est-il de la volonté grandissante des entreprises impliquées dans les technologies numériques, de s'adapter au profil de chacun ? La reconnaissance des différences qui nous fondent les uns les autres, est-elle une démarche suffisante pour envisager une expérience ludique d'internet ?

6. Benjamin, Walter, op. cit., p. 54.



## L'UTILISATEUR COMME PROFIL CONSOMMATEUR

C'est devenu une nécessité commerciale : dorénavant les entreprises se doivent de proposer des contenus adaptés à chacun. Les objets, les services ou les applications ne sont plus destinés à plaire au plus grand nombre, ils doivent répondre aux exigences propres à tous. Le monde n'est plus une masse indifférenciée, c'est un ensemble d'individus. Georges Amar donne l'exemple de ce basculement du rapport offre/acheteur, dans le domaine des transports : « Le transport public n'est pas transport public ; ça commence déjà à être le cas, au sens où on veut, même dans le métro, dans les transports dits de masses, individualiser le service : on vous connaît personnellement, on propose des services pour vous, on commence à vous cibler, vous profiler. Les transports publics, qu'est-ce que ça veut dire ? Le transport public standard, classique, est un machin où tout le monde est pareil. Les sièges du bus et du métro, c'est un format. On est tous

pareil, c'est l'idéal d'égalité. On est tous pareil, c'est-à-dire, on est anonyme. Le transport public, c'est un transport d'anonymes. C'est ça qui est en train de se terminer. »<sup>1</sup> C'est la fin de la foule perçue comme une et uniforme. Les entreprises voient, comme le flâneur en son temps, à travers la foule, les singularités qui la dessinent. Cette tendance est généralisée, elle ne s'applique pas qu'aux transports, mais à tous les secteurs. Par exemple, on ne regarde plus la même télévision que tout le monde, on regarde une télévision adaptée à soi : des chaînes, comme *Canal +*, proposant des applications qui apprennent de nous. Elles enregistrent ce que l'on visionne et en déduisent les émissions, films ou documentaires à venir qui sont susceptibles de nous intéresser, comme quelqu'un qui nous connaîtrait. On n'a plus seulement à faire à un téléviseur froid, distant ; on interagit avec lui, dans une relation quasi-humaine. À quoi bon ouvrir un programme TV ou se perdre en une longue séance de zapping ? L'application sélectionne pour nous les moments de la journée où un contenu peut

R. P. Natalis Alexandri Ordinis FF. Praedicatorum, ...  
<https://books.google.fr/books?id=H9lhAAAAcAAJ>  
Noel Alexandre - 1714  
nardus Guíáo Otdinis FF. Przdicatorum , in Galut; MarzgiiContinuator ad annum  
Mcccxxviii; liisFidei Cenfor , 8: Berranalus i Turf: Ordinis » Hoc anno, inquit ...

< **Gooooooooooooo**gle  
Précédent 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81

Dernière page et dernier résultat pour la recherche « ff » sur le moteur de recherche Google, 2015

● Paris - Selon votre adresse Internet - Utiliser la position exacte - En savoir plus

### 1. Annexe 1.

nous plaire, nous évitant une recherche possiblement fastidieuse, voire infructueuse. Cette nouvelle conception de l'expérience télévisuelle s'effectue selon une logique générale du numérique portée par les moteurs de recherche et les réseaux sociaux. Pour répondre à notre interrogation – le profilage des utilisateurs peut-il permettre une expérience personnelle ouverte d'Internet? –, on va se pencher sur la réalité des deux figures majeures que sont *Google* et *Facebook*.

Se rendre sur le Web et ne pas avoir accès à un moteur de recherche, cela paraît difficilement envisageable aujourd'hui. Pourtant, au cours des premières années du *World Wide Web* et a fortiori d'Internet, il n'y avait pas de moteurs de recherche ou ceux-ci étaient encore relativement peu efficaces. C'est à cette époque surtout qu'on allait sur le net sans but précis, presque à l'aveugle. Au milieu des années 90, avec le nombre toujours plus important de sites webs, il a fallu permettre aux internautes de trouver une porte d'entrée au sein de ce territoire virtuel en expansion. Depuis l'apparition des moteurs de recherche, le Web n'est plus un espace indifférencié ; on y rentre par un tunnel qu'on définit soi-même, selon une intention propre. Certes, on aborde ainsi Internet de façon singulière, mais, définir à l'avance ce qu'on veut trouver sur la Toile n'est-il pas ce qui a éteint l'aspiration à un espace d'exploration total ? L'idée même du moteur de recherche n'est-elle pas un frein à la découverte ? À ces questions, on a plutôt envie de répondre par la négative. Par exemple, si on tape « ff » sur *Google*, il nous est indiqué un nombre de résultats d'« Environ 2 160 000 000 ». Si l'on

circonscriit l'espace de navigation à ce qui est référencé par les lettres « ff », on a donc toujours affaire à une zone suffisamment importante pour imaginer s'y perdre. « ff » est une recherche assez vague pour englober une grande variété de contenus : cela peut notamment désigner tout nom ou cycle contenant deux mots en « f », tels que la franchise de jeux vidéos *Final Fantasy* ou toute *Fédération Française* sportive. On vient de citer deux exemples connus mais on peut imaginer nombre d'autres possibilités avec des mots comme *finance*, *forum*, *flux*, *force*, etc... Avec l'affichage standard de *Google* – dix résultats par page –, il faudrait parcourir deux cents soixante millions de pages pour embrasser l'ensemble des points de chute potentiels. Bien sûr, l'intérêt n'est pas de tout découvrir, mais de faire son propre chemin à travers ce qui est présenté. Seulement, après avoir relancé la recherche plusieurs fois et essayé en navigation privée, il apparaît que ce sont toujours les mêmes résultats qui sont présentés dans les premières pages. Par ailleurs, on ne peut aller que jusqu'à la trente-cinquième page, à partir de laquelle est écrit « Afin d'afficher les résultats les plus pertinents, nous avons omis quelques entrées qui sont très similaires aux 344 entrées actuelles. Si vous le souhaitez, vous pouvez relancer la recherche pour inclure les résultats omis. » De là, on a accès à quatre-vingt-une page, ce qui représente à peu-prêt huit cent dix résultats, soit environ 0.0000375% du total. En somme, chaque fois que l'on recherche un mot, une expression ou seulement des signes, on est dirigé vers les mêmes pages. Comme pour les hypertextes sur *Youtube*, il n'y a rien d'aléatoire dans la distribution. Finalement, ce n'est pas tant le fait d'être porté par une recherche personnelle qui pose problème, c'est le référencement. Mieux une page est référencée et plus elle est visitée, plus elle a

de chances de se retrouver en haut de la liste. Il y a une forme de stagnation dans le référencement. On se coupe des milliards de résultats annexes. La logique derrière l'algorithme de *Google*, est purement économique : l'ordre dans la liste des recherches n'étant pas aléatoire, les annonceurs savent sur quels sites ils sont certains de toucher les consommateurs. On en revient à ce qu'on a observé de la grande ville, dans laquelle les flux ne sont pas formés d'individus singuliers mais de consommateurs et de marchandises. Pour autant, la démarche de *Google* ne s'explique pas que d'un point de vue économique, elle trouve son origine dans la visée générale d'une société de la raison qui lutte contre l'indécis, l'incertain, l'instable. En ce sens, *Google* se doit de donner une réponse efficace à chaque question.

Bientôt, on n'aura même plus besoin de rentrer de mot dans une barre de recherche. Avec une application comme *Google Now*, l'entreprise ambitionne de nous fournir les informations qui nous seront utiles sans même que l'on en fasse la demande. Le message que l'on trouve sur la page de téléchargement de l'application – « Recevez automatiquement des informations utiles, tout au long de la journée. » –, suppose qu'on n'a plus à se rendre sur un navigateur Internet : on ne va plus chercher, on reçoit. Si l'utilisation d'un moteur de recherche nous coupe d'une grande partie d'Internet et uniformise notre expérience, elle induit toujours la présence à l'espace Web. Avec *Now*, le smartphone devient le lieu de réception, il n'y a plus de portail internet à proprement parler. Le numérique se réduit à son sens le plus utilitaire. Pendant toute la journée, *Now* envoie des données susceptible de faciliter notre quotidien : l'état du trafic sur la route menant au lieu de travail et inversement au domicile, la météo

vers soi, si cela s'accompagne d'un investissement de soi aux autres. *Facebook* pourrait être le lieu de collaboration qu'avaient espérer Tim Berners-Lee et Robert Cailliau lorsqu'il ont créé le *World Wide Web*, dans une interaction de soi aux autres et des autres à soi, augmentant la dimension formelle et sensible des contenus partagés. On doute cependant de cette hypothèse tant la plupart des actions qu'on effectue se limitent à l'évaluation chiffrée du contenu partagé – « j'aime » – ou à un simple commentaire d'appréciation – « Jolie photo » – Il ne faut pas confondre le partage et la collaboration ; partager, ce n'est pas collaborer, c'est diffuser.

Par les réseaux sociaux, l'internaute affirme, comme le flâneur, son individualité. Mais là où le flâneur s'ouvre à la ville et la foule, se donnant à elles en une danse lente et irrégulière, comme un aller-retour constant entre son intériorité et l'extériorité ; l'internaute adopte une posture d'attente : il laisse une marque qui nécessite le retour sur elle de la communauté. Le partage n'opère pas de façon simultanée dans un sens et dans l'autre, il s'effectue dans un sens, puis dans l'autre. Ce qui est malgré tout une action d'ouverture aux autres tend cependant à disparaître. Jusqu'alors, on choisissait de publier une humeur, un contenu personnel ou un contenu externe. Concernant cette dernière possibilité, le site créé par Mark Zuckerberg a engagé une politique du *frictionless sharing*, ou *partage sans friction*. Dans les faits, via des partenariats avec d'autres sites internet, toute action qu'on effectuera sera automatiquement partagée sur son mur. Écouter de la musique, lire un article, acheter un meuble, regarder une série, se renseigner sur une exposition, rechercher des offres de location ; toutes ces actions solitaires, ou

pour la sortie organisée avec les collègues de bureau, les offres *SNCF* qui pourraient nous intéresser pour le week-end, une idée de cadeau pour l'anniversaire à venir de sa nièce de six ans, les horaires du dernier blockbuster dans notre cinéma habituel, le dernier podcast à la mode. En soi, on peut aisément avoir accès à ces informations depuis un moteur de recherche ; ce qui change ici c'est qu'on n'a plus à y réfléchir, l'application le fait pour nous. On ne s'investit plus, on n'éprouve plus l'espace Web. Ce qui faisait le potentiel du numérique se ferme en un déversement constant mais auto-centré.

Concernant les réseaux sociaux, la donne est quelque peu différente. Ceux-ci jouent d'une dialectique paradoxale : prônant le partage constant et excluant l'utilisateur de la sphère numérique. La dénomination « réseau social » suggère une vie plurielle, collaborative, intégrée au devenir général de la communauté. Comment alors, penser que la réalité est inverse ? *Facebook*, réseau social parmi les réseaux sociaux, est le symbole d'une vie active, il invite à agir. « Exprimez-vous », tel est le message d'accroche lorsqu'on se connecte à son compte. Il induit une marche à suivre : celle de rendre son humeur, ses états d'âme, ses coups de cœur, ses envies ou ses ambitions publics. Il n'y a qu'en devenant un être en monstration qu'on est reconnu comme singularité. La finalité d'une telle logique est de faire de chaque compte une place d'exhibition en attente de la sanction du « j'aime ». Comme l'innovation érigée en domaine de la performance depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, on est soi-même dans une démarche performative. On attend des autres qu'ils considèrent notre devenir et qu'ils le manifestent. Pourtant, on ne remet pas en cause l'idée de se montrer au monde comme un être tourné

réalisées en petit comité, seront devenues l'affaire de la masse. Encore une fois, il y a un intérêt tout à fait économique derrière cette démarche. En rendant publiques toutes nos opérations sur Internet, on donne aux annonceurs les centres d'intérêts qui nous sont propres. Pire encore, on réinvente la figure de l'homme-sandwich. Certes, ce n'est plus celle décrite par Benjamin, mais le résultat est identique, voire plus efficace car mieux diffusé. Là où l'homme-sandwich était limité dans l'espace, l'internaute partagé s'offre à tous. Ainsi, en publiant automatiquement le dernier clip qu'on vient de visionner, on offre une plage publicitaire gratuite à l'artiste. Le problème de fond n'est pas de promouvoir un artiste qu'on apprécie, il s'agit plutôt de la volonté d'en faire un systématisme insidieux, latent. Dorénavant, il faudrait préciser, le cas échéant, qu'on ne veut pas qu'une information soit partagée. Malgré le nombre toujours plus important d'individus connectés – même les personnes décédées peuvent garder leur compte actif –, on est de plus en plus exposé, ce qui n'était pas le cas dans la grande ville. Avant la révolution industrielle, la taille des villes et villages avait pour conséquence le fait que la plupart des gens se connaissaient plus ou moins, même de vue. La grande ville a changé ce rapport à la foule. Si le flâneur a investi le Paris du XIX<sup>e</sup> siècle, c'est justement parce que ses nombreux quartiers lui permettaient de garder l'anonymat partout où il pouvait/voulait se rendre. Benjamin raconte à ce sujet : « Existence autonome des quartiers : on racontait encore vers le milieu du siècle qu'une fille qui n'avait pas bonne réputation dans l'île Saint-Louis devait chercher son futur mari en dehors du quartier. »<sup>2</sup> Pas besoin donc, de quitter la ville pour se défaire du

2. Benjamin, Walter, op. cit., p. 451.



jugement des autres. Quelques centaines de mètres suffisaient à faire disparaître le regard de la foule. Ou du moins, il n'était pas question de regards réprobateurs, mais seulement de regards furtifs, ceux des gens qui se hâtent sans prendre le temps d'observer vraiment ; peut-être le regard du flâneur, mais celui-là ne fait que s'investir en une fantasmagorie, il ne juge pas. Faire de la foule internet, un regardeur constant, nous amène à modifier, même inconsciemment, notre comportement. Soit on ne fait plus ce qu'on avait l'habitude de faire à l'abri des regards, soit on doit préciser qu'on ne désire pas que ce soit vu, comme si ce qu'on fait était en dehors de la normalité ou de l'acceptable. Le jugement s'impose comme un absolu, avant même d'exister réellement dans les yeux de la masse. La dictature du voyeur s'installe et inhibe. On assiste à l'apparition numérique du panoptique foucaldien. La censure va devenir personnelle, parce que le regard du monde est omniprésent. L'intime disparaît au profit d'un mécanisme de pouvoir auto-généré. On n'agit alors sur le Web, que pour se conformer à une figure générique acceptable, une norme. La figure marginale est rejetée du système du partage sans friction.

Le temps où l'on percevait Internet comme un territoire neuf, à investir en dehors des sentiers battus et des conventions, est désormais totalement révolu. Comment créer de l'émulation, de l'alternatif, dans une sphère qui n'accepte pas la particularité de chacun ? Comment découvrir de nouvelles formes, de nouveaux chemins, de nouveaux rapports, dans un lieu où l'on doit tous se conformer au même être ? L'être ensemble devient l'être unique. On peut trouver dans les écrits de Wilhelm Adolf Schmidt –historien allemand du XIX<sup>e</sup> siècle–, la logique qui pousse au contrôle

des uns par les autres. Dans un ouvrage sur Paris, il fait état de la foule considérée par la police : « Il est presque impossible de rappeler et de maintenir les bonnes mœurs dans une population amoncelée où chaque individu, pour ainsi dire, inconnu à tous les autres, se cache dans la foule et n'a à rougir devant les yeux de personne. »<sup>3</sup> Dans un espace numérique que la législation a encore peu investi, le pouvoir étatique ne peut opérer efficacement –on l'a vu, en France, avec l'échec d'*Hadopi*. L'auto-censure collective permet au pouvoir de réguler les êtres qui se conforment aux « bonnes mœurs ». L'uniformisation qui touche les villes, touche dorénavant au psyché humain. Cette tendance semble d'ailleurs amenée à se poursuivre dans les temps à venir. Non parce que l'ensemble des sites internet comptent suivre cette logique, mais parce que *Facebook* –comme *Google* avec l'application *Now*– tend à couper les utilisateurs du reste du Web. Le tout partage implique, en effet, qu'on n'a pas besoin de sortir du réseau social pour récupérer des contenus qui, *a priori*, correspondent à nos attentes. L'algorithme de *Facebook* permet de privilégier les publications des personnes avec qui on interagit le plus –un « j'aime » ou un commentaire sur une photo, une visite sur le profil–, de sorte qu'au final, on rentre dans un cercle fermé où le site nous propose, de façon systématique, les posts de certaines personnes avec qui, nécessairement, on a plus d'interactions. L'ambition du site n'est pas de nous permettre de rencontrer de nouvelles personnes ou de découvrir de nouvelles réalités, il renforce simplement nos actions avec un cercle restreint de connaissances. De plus, *Facebook* a engagé des partenariats avec de nombreux sites pour qu'on puisse y avoir accès directement depuis notre mur. Ainsi, on peut lire les articles du *Monde* sans avoir à se rendre sur le site du journal.

Dans la même logique que *Now*, le portail internet se restreint au portail *Facebook*. Tout s'automatise : on suit telles personnes et est abonné à tels et tels sites dont on reçoit, sans rien n'avoir à faire, tous les contenus sur son mur, voire en notifications sur son smartphone –par lequel on n'a même plus besoin d'utiliser de navigateur. L'émulation de la découverte se fait de plus en plus difficile.

Là où Internet devait ouvrir un univers aux internautes, celui-ci se referme aujourd'hui sur chacun d'eux en des mondes restreints. On se retrouve, à la fois, hyper-connecté, sous le contrôle permanent de la communauté ; et à la fois, principalement tourné vers soi, dans une routine prodiguée par des sites ou applications qui s'appuient sur un profil déterminé, figé. On revient à cette phrase de Huizinga qui résume la nécessité de n'être pas ancré dans un confort trop systématique : « Seul le souffle de l'esprit qui élimine le déterminisme absolu rend la présence du jeu possible, concevable, compréhensible. »<sup>4</sup>

3. Schmidt, Adolf, *Pariser Zustände während der Revolution*, III [cité par Walter Benjamin dans : op. cit., p. 435].

4. Huizinga, Johan, op. cit., p. 19.



Capture d'écran d'une publication du compte 8Crap sur un fil d'actualité Facebook

## LE PROBLÈME INSOLUBLE DE LA VILLE ET D'INTERNET

En confondant notre première recherche, portée sur la mégapole vécue par ses habitants, et celle qu'on vient d'établir concernant le rapport de l'internaute à Internet, on aboutit sensiblement aux mêmes conclusions. Le problème semble n'être pas inhérent aux deux espaces qu'on étudie, mais aux visées capitalistes en elles-même. De fait, on a l'intuition que l'enjeu d'une ouverture aux devenirs de la ville et celui d'une ouverture aux devenirs d'Internet ne doivent pas être traités séparément, mais peuvent, au contraire, trouver un terrain d'application commun.

Pourtant, réduire ces deux espaces aux forces latentes qui les enferment, c'est nier leurs réalités distinctes. Même si, pour l'un comme pour l'autre, on se heurte à des chemins tracés qui nous prive de la profondeur de leur maillage, ils ne possèdent pas la même réalité physique : d'un côté, il y a le tissu urbain que l'on pratique quotidiennement par la marche ; de l'autre, la Toile qu'on pratique par le toucher –écran tactile, souris, clavier. Dans les déplacements quotidiens au sein de la ville, il y a peu d'intérêt porté à ce qui advient. Si on est un touriste, on ne s'attardera que sur les monuments et lieux connus et reconnus que les guides et internautes conseillent ; si on est un habitant de la ville, on ne connaît que trop bien les parcours maintes et maintes fois arpentés pour daigner encore les regarder, oubliant que chaque nouveau passage engendre une situation différente des précédentes. Lorsqu'on utilise une application de géolocalisation pour se rendre à un endroit donné, ou plus simplement lorsqu'on utilise une carte, une fiche horaire de métro ou de bus, ou même lorsqu'on s'aide des panneaux de signalisation, on cherche à

sans retour à son être propre. Le numérique n'accompagne pas le vécu physique de la ville ; il en est un palliatif : il soulage sans guérir. On ne parle pas, ici, de guérir la ville, mais de guérir le regard qu'on peut porter sur elle –on ne nie pas le besoin de penser et repenser constamment la ville ; c'est simplement qu'il ne s'agit pas de notre étude. Le flâneur ne cherche pas à rétablir ou remédier, il prend ce qui advient sans jugement de valeur. Le numérique apparaît comme une zone de confort. On n'y est pas tourné vers les autres, on y agit dans une optique de décharge des passions.

Si le monde virtuel jouit d'une forme de supériorité sur le monde tangible –au sens où il est perçu comme un exutoire, comme un lieu plus accueillant, moins risqué–, il est, paradoxalement, dénigré à la raison qu'il ne serait pas le monde *réel*. Il n'a pas d'odeur, pas de texture, pas de profondeur spatiale ; il ne s'éprouve qu'à travers un écran, comme un film au cinéma ou à la télévision –encore que ce ne sont pas des réalités tout à fait identiques. Si on s'accorde à dire que tout ce qu'on peut faire sur le net n'est en rien une fiction, il y a quand même toujours une certaine tendance à détacher notre vie numérique de notre vie *réelle*. Une personne atteinte de cyber-dépendance est, par exemple, décrite par le terme de *nolife* –littéralement, celui qui n'a pas de vie–, sous-entendant que ce qui se fait sur Internet n'est pas, à proprement parler, la vie. Avoir des amis qu'on ne connaît que grâce à Internet, sans jamais les avoir rencontrés en vrai, est volontiers considéré comme un ersatz de relation sociale, comme si on se réfugiait sur Internet pour trouver la vie qu'on n'a pas dans le *vrai* monde. Si on omet le fait que les sites apprennent de nos actions pour dresser un profil consommateur,

accélérer notre expérience des rues ou des couloirs souterrains ; on réduit la ville à ce qu'elle a de nécessaire. Non pas nécessaire dans notre épanouissement personnel, mais nécessaire dans une optique de réduction spatiale et temporelle. Les outils numériques ou les informations papiers et signalétiques ne sont pas, cependant, la cause de ce rapport à la ville, ils ne sont qu'un moyen de favoriser cette recherche d'efficience –n'avons nous pas ce réflexe systématique d'emprunter les chemins qui nous semblent les plus courts, sans nous en détourner, par peur de perdre du temps ? Dans un but purement logistique, on ne garde que ce qui paraît essentiel à notre trajet, oubliant justement l'essence de la cité –qu'on pourrait définir par la mise en espace public de lieux d'interactions sociales.

Quant bien même, on ne peut réduire infiniment ; il y a une limite physique à laquelle on ne peut se soustraire : c'est le trajet le plus court jusqu'à son lieu de destination. Le plus régulier est celui qui relie le domicile au lieu de travail –dans les deux sens–, en voiture, en bus, en métro, en vélo ou à pieds. Pour ne pas avoir à regarder cette *ville du tous les jours*, on occupe son esprit, on s'évade. On lit un livre, on lit le journal, on regarde un film, on joue à un jeu de réflexion, on joue à un jeu vidéo, on écoute de la musique, on écoute la radio ; de plus en plus, on effectue l'ensemble de ces actions depuis son smartphone, pour la simple raison qu'il les permet toutes à la fois. Via cet appareil intelligent, on peut sortir par divers moyens de la réalité tangible à proximité. On peut bien découvrir des contenus qui nous sont inédits, mais on n'est pas dans une découverte ludique tournée simultanément en soi et en dehors de soi. Toujours, on est dans la catharsis : on investit ses passions dans une entité extérieure,

Internet offre cette possibilité d'être anonyme, d'être même qui on veut, de s'inventer une identité fictionnelle. L'exemple le plus frappant est certainement l'univers 3D *Second Life* qui permet aux utilisateurs de se créer une vie en parallèle de celle qu'ils mènent au sein du monde tangible. Le nom même du site induit l'idée que ce qu'on peut construire dans cette communauté ne s'exécute pas sur le même niveau d'importance, n'étant finalement qu'une activité secondaire. Ce rapport au numérique n'est pas une démarche réactionnaire basée sur la peur d'une nouveauté technologique, il semble plutôt tenir d'une approche physique : l'ensemble des sens n'est pas mis en jeu dans l'expérience numérique, comme si on se coupait d'une partie des stimuli qui nous lient au monde. Le virtuel serait tel un univers atrophié, un simili-univers qui ne remplit pas tous les critères de l'espace tangible. C'est peut-être la raison pour laquelle on s'y échappe, on y montre sa vie conforme aux attentes, mais ne s'investit pas de la même manière qu'on pourrait le faire dans la *réalité*. Si on ne peut nier le décalage qui existe entre l'expérience numérique et l'expérience tangible –et on ne veut d'ailleurs pas le nier–, on pense cependant qu'on ne peut pas non plus mettre de côté la réalité matérielle du numérique.

En effet, le numérique n'est pas un objet immatériel, il n'est pas pensée pure, ni métaphysique. Certes on oppose à l'expérience réelle, l'expérience virtuelle, comme si celle-ci n'était pas une pratique *en acte*, comme si elle n'était que puissance. Pourtant, on peut difficilement négliger les répercussions concrètes des opérations qu'on effectue sur Internet. Il y a deux dimensions matérielles dans les médias numériques : la première concerne les objets technologiques qui permettent à



Internet d'exister. Avant d'être une succession d'images ou de sons qu'on perçoit à travers un écran, les données numériques sont un code binaire, c'est-à-dire une succession de signaux électriques présents ou absents. Tout composant informatique est ainsi formé de circuits électriques et ne devient actif que par la diffusion de courant. Internet n'existe donc, comme la lumière dans une ampoule, que grâce à l'électricité qui traverse les systèmes informatiques physiques. Le numérique n'est pas une nécessité, contrairement à la pensée qui est un impératif des êtres conscients ; il n'est pas un espace abstrait, il est une possibilité matérielle de l'univers dans lequel on évolue. L'ensemble des données que contient Internet n'est pas une masse flottante, indéterminée ; tout est inscrit sur des serveurs dispersés à travers le monde. La mise hors-tension de ces serveurs ou du terminal

informatique par lequel on lit les données – ordinateur, tablette, smartphone – entraîne la fin de l'expérience numérique.

La seconde dimension matérielle est directement liée à notre pratique. Le sens sur lequel on fonde notre plus grande croyance dans le monde matériel est la vue – on ne croit que ce que l'on voit. Ainsi la lumière est le premier phénomène par lequel on perçoit le monde. De la même manière, toute donnée numérique nous apparaît sous forme lumineuse : chaque pixel n'étant qu'un élément de l'écran composé de trois sources électroluminescentes basées sur les trois primaires : rouge, vert et bleu. Par ailleurs, se rendre sur internet, utiliser une application ou une fonction d'un appareil, est avant tout une question de toucher. On ne s'y trompe d'ailleurs pas quand on cite un



Rame de la ligne 13 du métro parisien

synonyme du numérique : le digital. Quand on tape sur un clavier, qu'on fait glisser la souris, qu'on clique ou qu'on presse un écran tactile, on agit physiquement. Nos doigts sont l'outil somatique du déclenchement des opérations numériques. On part du principe que, par ce simple lien digital, le numérique est autant une affaire de matière que n'importe quels objets ou interactions physiques réalisées en ce monde. Si les informations ne sont pas, à proprement dites, tangibles, l'univers digital s'inscrit malgré tout pleinement dans notre réalité matérielle. Lors du procès qui opposa les fondateurs du moteur de recherche *BitTorrent* – protocole de transfert de données pair à pair – *The Pirate Bay* à l'industrie musicale, représentée par un consortium de droits de propriété intellectuelle, Peter Sunde Kolmisoppi – cofondateur et

porte-parole du site – évoqua l'aversion portée au terme *IRL* – *In Real Life* – qu'il juge inadapté à décrire le rapport entre univers numérique et univers tangible. Pour suppléer cet acronyme, lui et les autres fondateurs utilisent *AFK* qui signifie *Away From Keyboard*<sup>1</sup>. Par là, ils ne nient pas la différence qui existe entre ces deux espaces, mais n'induisent pas de rapport de prévalence de l'un sur l'autre. Les deux sont du réel.

1. Klose, Simon, *TPB AFK: The Pirate Bay Away From Keyboard*, 2013 [documentaire tourné entre 2008 et 2012, où l'on suit les fondateurs du site durant leur procès contre l'industrie musicale].



Serveurs informatiques [image tirée du projet *World Brain* de Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin, 2015]



Ce que la ville et Internet ont en commun n'est pas seulement de l'ordre de leur matérialité : ils sont tous les deux des espaces publics, ouverts à chacun et sous la protection de tous. Lorsqu'on parle de protection, on ne fait pas référence à la loi mais plus simplement à la morale sociétale à laquelle chaque habitant de la ville tend à se conforter. C'est par elle que les excès et la marginalité sont réfrénés. La définition littéraire d'urbanité est d'ailleurs la politesse, la courtoisie. La masse suit



Publicité dans le métro pour une application de rencontre

laquelle il fait la connaissance de Nadja –, il est aussi question de rencontres avec des objets, des architectures, des ambiances, des phénomènes : être attentif à ce qui advient, à ce qui nous croise, nous heurte. Ou sur le Web, être ouvert à tout contenu, à toute possibilité du parcours hypertexte. La mégapole et Internet sont tous deux des espaces publics auxquels il appartient de rendre leur dimension hasardeuse, ondulante.

L'analogie ne s'arrête pas là : l'une et l'autre sont des territoires de la mobilité. Par les signes passeurs, on adopte une démarche dynamique d'Internet : on est rarement statique, on passe d'une page à une autre, on effectue un parcours dont l'historique est la trace. Même lorsqu'on est sur une page, on produit un échange entre soi et le site par l'interface à l'écran. La plupart des sites développés aujourd'hui sont dynamiques, c'est-à-dire qu'il ne sont pas une simple arborescence qu'on parcourt, ils permettent d'agir sur le contenu, de le modifier. Le cas le plus représentatif de ce dynamisme est la possibilité de commenter un contenu. Si la modification engendrée n'est que superficielle, elle implique un passage d'information de soi à Internet et un retour d'Internet à soi lorsque la page est actualisée et que la modification est affichée à l'écran. Ainsi on est mobile dans son approche, à la fois en mouvement d'une page à une autre, à la fois en interaction avec les pages consultées. Dans la mégapole, une grande partie de l'espace public est

les règles admises de conduite au sein de la ville, comme elle suit un savoir-vivre sur Internet – encore que les réseaux sociaux ont récemment vu naître la figure du *hater*, une personne qui va utiliser le Web comme espace pour se défouler sur un individu ou une communauté. Ils sont publics et donc ouverts à tous dans le sens où c'est là que chacun peut faire entendre sa voix à l'ensemble de la communauté, au même titre que la télévision permet cela. En potentiel, on échange autant dans la ville que sur la Toile, on interagit avec les autres, on crée ensemble des moyens de penser et de vivre. La dimension publique fait qu'on peut être anonyme au sein de la foule, singulier au milieu du quelconque. Dans la sphère privée, on est soi, en tant qu'individu tourné vers soi ; dans la sphère publique, on peut faire valoir son unicité en regard du monde extérieur. On n'existe plus, juste, pour soi ; on existe pour soi au milieu des autres. C'est l'espace public qui permet au flâneur d'être dans cette dialectique du solitaire au sein de la foule, singularité capable de percevoir le poétique dans les masses uniformes et les lieux délaissés par le regard populaire. Parce que les masses s'y croisent, ils sont aussi le lieu des rencontres, ou du moins supposés l'être. On parle, ici, des rencontres fortuites, celles qu'aucun déterminisme ne dirige. Dans les deux cas, ce hasard est mis à mal : soit par notre propension à traverser la ville le plus rapidement possible – peut-être également parce que l'impression d'insécurité mise en avant par les médias ne favorise pas le rapprochement des inconnus –, soit par les algorithmes des différents sites qui apprennent de nous, ou même par la mise en relation calculée des sites de rencontres. Si la question de la rencontre entre individus est primordiale dans l'espace public – notamment chez le flâneur, comme le montre André Breton au travers de la marche parisienne lors de

destinée aux déplacements. Il y a bien des espaces verts ou des places où on s'arrêtera pour profiter du beau temps, pique-niquer, observer un monument ou s'offrir un moment de répis, dans le rythme effréné de la vie rentable, mais ce ne sont que des îlots que les différents axes du tissu urbain mettent en lien. La ville est principalement vécue dans les déplacements qu'on y effectue pour relier un espace public ou privé à un autre. Ce qui fait notre expérience de la ville, si restreinte soit-elle, ce sont les rues, les boulevards, les trottoirs, les routes, les voies piétonnes, celles réservées aux cyclistes, les couloirs du métro, les escaliers, les escalators, les rames de métro, l'habitable d'une voiture, celui d'un bus, la conduite d'un deux-roues motorisé ou d'un vélo...

Espaces publics du mouvement, ils ont tous deux été les lieux d'existence de la flânerie. La grande ville du XIX<sup>e</sup> siècle, nouvelle, mystérieuse et fourmillante, a permis l'émergence du flâneur baudelairien et le Web, neuf et vierge, a permis au cyberflâneur de s'esquisser. Comme la télévision en son temps, ils ont été porteurs de l'espoir d'une vie poétique de la communauté. Mais la rationalisation des déplacements et des profils, la recherche constante d'efficacité ont rendu l'espace urbain et l'espace numérique froids, utilitaires. Cette approche pragmatique implique un devenir sur le très court terme : les réponses doivent être efficaces et immédiates. À trop forte échelle, il y a dans la raison une négation de l'investissement sensible, de la projection poétique : tout doit être expliqué scientifiquement, par des statistiques ou des études qualitatives. L'instable est rejeté au profit de l'immuable. Redonner de l'importance au temps vécu afin de renouveler la figure du flâneur, passe par le retour à une fantasmagorie mêlée de la ville et d'Internet. On l'a vu à travers



le travail du laboratoire *Stalker* qui investit des espaces que le système a exclu de son contrôle, ou le programme *Tokyo Reverse* qui a, fort justement, renversé notre vision de la ville ; l'actualisation du regard permet un rapport à l'espace libéré des carcans de l'efficacité. Cette actualisation ne doit pas être, comme l'action de rafraîchissement d'une page internet, une position d'attente ; elle doit être la résultante d'un engagement personnel à ce qui arrive. Un espace ne s'actualise pas indépendamment des individus qui le pratiquent, il s'actualise à travers eux.

En somme, faire état de la nécessité d'une flânerie actualisée, c'est établir la nécessité première d'ouvrir l'existence urbaine et numérique à un devenir poétique. Ce n'est pas en prônant la résistance à l'affairisme et à l'immédiateté qu'on ouvre à la dimension sensible de la cité ; c'est, à l'inverse, en développant une approche sensible qu'on éveille à un renouveau, conscient ou inconscient, de la perception. En effet, on ne décide pas de flâner, c'est quelque chose qui advient, presque insidieusement, malgré nous. On s'y laisse aller lorsqu'on est en disposition de se donner à la ville, dans une ouverture fantasmatique. De la même manière que le flâneur ne désire pas changer la ville qu'il éprouve, on ne cherche pas à transformer le réseau urbain, on cherche à faire naître l'étincelle d'un devenir poétique retrouvé de l'espace public. Si la mégapole n'a pas la magie de la grande ville qu'a connue Baudelaire, ne jouit pas des surprises et de l'éclat neuf de la révolution industrielle, elle est encore à-même d'émerveiller celui qui pose sur elle un regard affranchi de la dialectique efficacité-rapidité. Les technologies numériques

lui donnent une profondeur qu'elle ne possédait jusqu'alors pas ; elles ont, en puissance, la capacité à la rendre plus complexe, plus riche. Tout ce qu'il faut, c'est être capable de le voir.

Si s'extirper de la cadence imposée par le profit et la rentabilité, est un luxe, il existe cependant une structure qui tend à valoriser ce rapport à l'objet et l'espace : il s'agit du musée. Ce n'est pas une constante inhérente à tout espace muséal, mais il apparaît que les expositions ou installations contemporaines tendent à faire du spectateur un flâneur ; c'est du moins ce que défend Dominique Païni – théoricien de l'art, critique et commissaire d'exposition, ancien directeur de la Cinémathèque française<sup>2</sup>. Si la figure du flâneur a pu être renouvelée au sein du musée, on peut imaginer que c'est au sein de cet espace qu'il faut agir pour recréer le lien entre flânerie et espace public, urbain ou numérique.

2. Païni, Dominique, « Le retour du flâneur », Art Press, n°255, 2000.



Captures d'écran d'une publicité de la société de télécommunications Orange où deux individus, dans un musée, se prennent « une claque » devant un tableau [[http://www.dailymotion.com/video/xahhyy\\_pub-orange-internet-webcam](http://www.dailymotion.com/video/xahhyy_pub-orange-internet-webcam)]



# LE NUMÉRIQUE COMME OUTIL POÉTIQUE

## LA FLÂNERIE MUSÉALE

Là où l'expérience muséale a changé, c'est dans l'investissement du spectateur aux œuvres ou à l'œuvre. Le schéma le plus évident consiste à suivre un tracé induit par la mise en espace des œuvres, de sorte que l'ordre de lecture soit pertinent chronologiquement, thématiquement ou formellement. Ainsi, on suit un fil linéaire répondant à une logique d'efficience ; la même, au fond, que celle à laquelle on se conforte dans la vie quotidienne. Le rapport aux œuvres n'en est pas moins personnel : même dans un parcours identique à tous les spectateurs, chacun possède une relation singulière aux objets pris indépendamment les uns des autres. C'est justement la limite qu'on peut déceler dans ce schéma d'exposition : le parcours – pas les œuvres ou objets qu'on relie – ne s'éprouve pas selon l'identité propre de chacun, ou du moins cela n'est pas favorisé par la scénographie qui induit une déambulation déterminée. Si on fait le parallèle avec ce qu'on a vu précédemment sur Internet, c'est comme la pratique de *Youtube* où le chemin est relativement fixé par la vidéo initiale qu'on décide de visionner : cela n'empêche pas d'avoir un ressenti ou une interprétation propre de chaque vidéo, mais nous borde à une direction particulière de laquelle on ne dérive pas ou peu. Certaines expositions ou installations troublent cependant l'unicité attendue dans l'ordre de succession des objets. Pour illustrer notre propos, on va s'intéresser à *The details*, œuvre d'Avi Mograbi – cinéaste et vidéaste israélien – exposée cette année à la *Maison des métallos*.

Lorsqu'on accède au premier étage du lieu d'exposition, on perçoit déjà, faiblement, une sorte de chaos sonore, comme



Une jeune fille qui n'a pas le droit de fouler ce sol appartenant autrefois à ses ancêtres [vidéo projetée dans l'œuvre *The details* d'Avi Mograbi, 2015]

une annonce sourde de ce vers quoi on se dirige. On pénètre la salle et se retrouve face à un écran – assez grand pour qu'on soit dans un rapport de taille identique avec les individus filmés – qui diffuse la vidéo d'une foule agitée. On ne sait pas de quoi il s'agit et pour l'instant, cela n'a pas d'importance. Passé ce premier écran, on se retrouve encerclé par dix autres – de même dimension –, quelques sièges sont posés en rond au milieu de la salle, tournés vers l'extérieur, comme pour admirer le spectacle. Pourtant, il ne s'agit pas juste d'admirer ; il s'agit de créer en soi l'histoire de l'œuvre. Chaque écran diffuse une série de vidéos tournées par Avi Mograbi en Israël : on peut le voir alpaguer des soldats postés à la frontière palestinienne pour savoir pourquoi ils ne laissent pas rentrer ceux qui cherchent à passer, ailleurs on

voit des militaires le malmenier sous prétexte qu'il n'a pas le droit de les filmer – droit qu'il revendique au contraire –, on assiste à des discussions téléphoniques entre lui et un ami palestinien interdit de sortie de territoire, certaines images nous montrent un groupe de rock d'extrême-droite ; d'autres, une zone autrefois peuplée par des palestiniens qui n'ont plus le droit, aujourd'hui, de fouler ce sol ; ou encore certaines, des enfants israéliens qui font part de leur dégoût à l'encontre des palestiniens. Dans toutes, il y a cette volonté de montrer l'occupation de la Palestine par Israël, montrer notamment les différentes formes qu'elle prend et la subjectivité propre à chaque camp, et surtout à chaque individu, à propos du conflit. La subjectivité, c'est de cela qu'il retourne dans l'exploration de cette œuvre d'Avi Mograbi.



On l'a dit, chaque écran diffuse une série différente d'extraits vidéos. Lesquels ont tous une durée propre ; il n'y a pas de cadre temporel défini. De fait, la configuration générale est instable, en mouvement constant. Les projections se juxtaposent et se répondent d'une certaine façon à un instant T, puis d'une autre à un instant T'. L'installation se meut en une mélodie aléatoire où les vidéos se télescopent les unes les autres de manière chaque fois renouvelée. Ainsi, deux personnes venant à deux moments différents de la journée n'auront pas été confrontées au même dialogue entre les vidéos. La temporalité dans laquelle s'inscrit le vécu de l'œuvre a donc un impact sur cette dernière. Elle est un objet, concrètement, temporel. Elle évolue comme la ville en mouvement, jamais la même. Sa forme ondulante est la première caractéristique de l'œuvre qui permet au spectateur de la vivre singulièrement.

La seconde tient de l'organisation spatiale. Les différentes projections, placées circulairement, forment une sorte d'amphithéâtre dont nous serions l'acteur. Le passage d'une désignation de spectateur à celle d'acteur est motivé par la place importante qu'occupe nos déplacements et nos regards dans le déploiement de l'œuvre. Celle-ci ne s'éprouve pas dans un sens donné qui nierait les autres possibilités de déplacement. Déjà, on peut pénétrer au centre de l'installation en passant à gauche ou à droite du premier écran, sans qu'aucune des deux alternatives ne soit valorisée plus que l'autre. Ensuite, on se retrouve au milieu de ces multiples sollicitations visuelles et auditives. On peut bien décider de se rapprocher de tel écran, puis d'aller vers tel autre, de suivre le sens des aiguilles d'une montre, d'aller dans le sens contraire, d'évoluer de façon erratique, d'une vidéo à celle

attention et nous détacher de ce qu'on regardait jusqu'alors. Les différents protagonistes parlent en arabe ou en hébreu ; pour les *spectateurs-acteurs* – on préfère cette dénomination à celle de *spect'acteur* qui découle des pratiques interactives du numérique. Il n'y a pas, ici, d'interaction, seulement des possibilités vécues et d'autres éliminées – qui ne comprennent aucune de ces deux langues, le son fait office de magma instable d'où surgissent ça et là des incitations à dériver. Ce n'est pas que le son n'est qu'un fond déconnecté des projections, simplement sujet à chaotiser l'expérience ; les paroles, sous-titrées, et les bruits sont intimement liés aux images qu'ils accompagnent, et c'est justement parce qu'ils sont liés, que l'audition est aussi importante que la vision et incite tout autant la forme de notre parcours. Ce qu'il faut considérer, ce ne sont pas les infinies possibilités de combinaison entre toutes les vidéos de tous les écrans, c'est le vécu unique de chaque spectateur-acteur, comme envisagé par Jean Davallon et Yves Jeanneret dans leur écrit sur le lien hypertexte. L'individu qui se trouve au cœur de l'installation ne fait pas qu'observer, il est engagé dans la construction du sens. Son attention est flottante, il glisse d'une histoire à une autre, comme porté par des flux d'attraction latents, auxquels il répond par le déplacement du corps ou du regard.

Comme pour la majorité des installations, on n'est pas pressé par le temps : on y reste autant qu'on veut, tant qu'on ne dépasse pas la fermeture du musée. Ici, cependant le renouvellement constant des combinaisons permet de construire et reconstruire inlassablement sa déambulation. La combinatoire mouvante fait qu'il y a toujours quelque chose de différent à voir. Ce ne sont pas des décalages flagrants entre un instant et un autre, mais



Avi Mograbi qui somme un soldat, en tant que citoyen israélien de lui rendre des comptes [The details, 2015]

qui se trouve à l'opposée, en marchant systématiquement, en restant assis, passant d'un siège à un autre ou en alternant position verticale et repos du corps, mouvement et stagnation spatiale. On peut choisir de rester devant un écran jusqu'à ce que la boucle des vidéos projetées reviennent là où on l'a entamée ou, à l'inverse, profiter de la fin d'une vidéo pour passer à un autre écran, ou alors s'intéresser à une autre vidéo alors que celle que l'on regarde est en cours. C'est à la discrétion de chacun de modeler son propre parcours, selon des motivations conscientes ou inconscientes. Les sons également agissent en déclencheurs de mouvement : dans l'ambiance sonore générale où se mêlent les bandes audios de chaque projection, ressortent parfois des paroles, des bruits ou de la musique, qui vont attirer notre



Avi Mograbi au téléphone avec un ami palestinien [The details, 2015]

ce sont ces nuances subtiles qui donnent toute sa profondeur au dispositif. L'œuvre se fait au rythme mêlé de la mosaïque et des individus. On peut ne regarder qu'un bout de l'œuvre ou s'attacher à tout voir, dans le moindre détail. On peut revoir, différemment. Le temps est flottant, comme l'attention. Il y a bien un temps de notre présence, mais il est détaché du temps extérieur. Du moins c'est ce à quoi invite l'installation, comme les sièges semblent le montrer : invitations à se laisser aller à l'imprégnation lente du bourdonnement sonore et visuel.

Le titre, également, dévoile une dimension importante du travail d'Avi Mograbi. *The details*: comme pour signifier qu'il n'est pas question d'ériger une image manifeste, révélatrice à elle seule de la situation d'oppression subie par les palestiniens, mais plutôt de présenter diverses situations qui n'ont de vérité – si tant est qu'on puisse même parler de vérité – que celle qu'elles présentent ou induisent. Les détails, c'est de cela que se nourrit le flâneur pour créer une fantasmagorie. Il prend ce qui n'a pas d'histoire déjà contée, les petites choses qui adviennent, loin du pouvoir médiatique. Le vidéaste procède selon cette logique: parce qu'il est en droit de filmer tout ce qui a lieu sur le territoire d'Israël – comme tout citoyen israélien –, il va là où les caméras ne vont habituellement pas et donne à voir une image absente du paysage médiatique. Parce que peu de choses sont vraiment dites sur la situation quotidienne des gens de la masse, on pose sur ces images, un regard actuel, c'est à dire libéré d'un discours qui le précéderait. On prend ces différents cadrages pour ce qu'ils pointent et on fabrique une histoire personnelle qui les lient tous. Si l'espace est clos et les cycles de projection déterminés – indépendamment les uns des autres –, le dispositif construit par Avi Mograbi n'a pas de configuration arrêtée, il ouvre à un vaste champ de potentialités. Toutes les combinaisons n'ont certainement pas été envisagées: les choses se font au fur et à mesure. Le spectateur-acteur, tel le flâneur dans la ville, crée, en tant qu'observateur, un devenir singulier de l'œuvre.

On retrouve cette logique dans *World Brain*, film augmenté, visible sur internet et réalisé par Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin. L'œuvre se présente comme un documentaire à tendance fictionnelle – ou une fiction documentaire – découpé en

plusieurs chapitres, que l'on peut interrompre à tout moment. De là, on navigue sur une fresque où flottent des textes, images et signes passeurs qui reprennent les contenus évoqués dans le film. On peut également relancer la lecture vidéo depuis n'importe quel chapitre, chacun étant présent en un endroit de la fresque – que Gwenola Wagon qualifie plutôt de carte. Lors de notre entretien, cette dernière nous expliquait: « On doit pouvoir prendre le film par tous les bouts. Chaque vidéo a sa petite histoire. Elles peuvent être lues dans le désordre, ça marche aussi. Du coup, quand on a fait le montage, ça a été extrêmement compliqué d'avoir un film qui se fait par tous les bouts, dans tous les sens et en même temps qui a aussi une histoire, avec un fil, un début, un milieu, une fin. C'était le montage le plus compliqué de toute ma vie. À la table de montage, on peut faire trois cents films possibles. »<sup>1</sup> Comme pour l'œuvre d'Avi Mograbi, l'ordre dans lequel on visionne les vidéos n'est pas figé. Plus encore, on peut entrecouper le film de lectures ou de passages vers d'autres sites internet: le parcours est erratique, on se déplace, on construit son propre rapport à l'œuvre, sa propre histoire. *World Brain* est telle une installation sur Internet et offre des possibilités de construction peut-être plus importantes qu'une installation muséale. Pourquoi alors faire du lieu physique de la monstration artistique une étape privilégiée de notre recherche? Pourquoi ne pas investir l'espace numérique dont on a mis en valeur les potentialités en terme de cyberflânerie?

#### 1. Annexe 2

Le contexte muséal nous intéresse plus fortement car il transporte, presque par essence, il induit le fantasme d'une expérience neuve, révélatrice, transcendante. Il permet un investissement fort du spectateur car il est *en dehors* de la société, en dehors du temps rentable de la marchandise. Il est le lieu supposé de l'art; comme si le poétique n'avait sa place que dans un cadre défini. Il y a bien l'art qui investit la rue, mais celui-ci tend à être récupéré par les musées et les galeries ou circonscrit au cadre d'événements culturels. Si la ville a perdu sa magie pour n'être plus qu'utilitaire, le musée est porteur, au-delà des œuvres exposées, d'un imaginaire métaphorique puissant. Lorsqu'on visite un musée ou une galerie, on s'attend à être transporté. Transporté dans l'univers d'un artiste, dans une démarche formelle, dans un combat, dans un pan d'histoire, dans une prouesse technique, dans une performance intellectuelle, dans une relation de pudeur ou dans un lâcher prise... On sort littéralement de la vie *de tous les jours* – ce que la mégapole nous permet de moins en moins et qu'Internet propose principalement dans le divertissement. Le lieu cristallise les attentes d'une population qui ne perçoit pas la poésie cachée de la ville. La pratique actuelle des musées renforce cette position de cadre réservé de la déambulation de l'esprit. On l'a dit, la position du spectateur vis-à-vis d'une part de l'art contemporain a évolué pour, aujourd'hui, faire de lui une figure paradoxale, à la frontière entre observation distante et implication profonde. On n'est donc plus seulement dans la projection sensible de l'esprit, on est dans l'imbrication de son être, de l'œuvre – ou des œuvres – et de tout ce que le lieu transporte de puissance métaphorique. On ne va plus seulement voir une exposition, on vit une expérience. On est mis à contribution en tant qu'être, physiquement et mentalement,

mouvant. Les technologies numériques transforment petit à petit notre capacité de concentration. Il apparaîtrait que notre esprit a plus de mal à rester fixé sur une donnée aussi longtemps qu'auparavant, mais qu'à la fois, on soit plus à même de prendre en compte des situations multiples. On est sujet à une attention dispersée. C'est cela qui est valorisé dans la pratique contemporaine du musée: l'esprit flotte d'objet en objet, il glisse selon un magnétisme indéfini, il crée des liens, modèle une histoire.

Dans cette capacité à se mouvoir selon un tracé indéterminé et à s'investir en une poétique personnelle, on retrouve effectivement les caractéristiques du flâneur, tel qu'il fut théorisé par Benjamin. Pourtant, on peut difficilement parler de flânerie baudelairienne quand on se limite à un espace clos, déconnecté de la réalité du spectacle urbain. Lorsqu'on a parlé de cyberflâneur, cela était motivé par l'idée qu'Internet remplit les conditions propres à l'urbanité: il est un territoire ouvert et public, ce que ne sont ni les musées, ni les galeries, ni les lieux culturels. Les parallèles ne nous semblent pas suffisants pour véritablement parler d'un retour du flâneur. Cependant, on ne peut nier la capacité des espaces confinés de l'art à être des déclencheurs de flânerie latente, susceptible de se révéler au contact de la foule. On peut les voir comme un point de départ au renouvellement du poétique dans la ville. Si le mouvement s'est orienté, après la révolution industrielle, de l'espace public vers l'espace muséal, on pense qu'entamer la procédure inverse passe nécessairement par l'investissement de ce dernier. Au cours de notre recherche, on a pu penser au renouvellement de la flânerie au niveau urbain et numérique, qu'on juge nécessaire, par la réalisation d'un espace internet de navigation qui joue d'un magnétisme



non-déterminé par des données récoltées selon un historique préalable, ou à l'élaboration d'une application qui joue d'une logique de déplacement urbain non-basée sur la réduction efficiente des distances ; mais il nous semble plus pertinent de préalablement recréer, ou remettre en valeur, la dimension sensible de la ville et de la Toile au sein du territoire architectural de l'art. Comme le laboratoire *Stalker*, on pense que la monstration muséale prolonge l'expérience personnelle de la déambulation –chez *Stalker*, la marche autour de Rome, par exemple– en une nouvelle expérience subjective, propre à chacun des spectateurs-acteurs. Ce qu'on se propose de faire est d'amener la ville, vécue selon le prisme du numérique, à l'intérieur du terrain de l'exposition contemporaine, c'est-à-dire sous la forme d'une installation *en attente* d'être construite par le parcours du spectateur-acteur. Et d'imaginer la capacité métaphorique du contexte à éveiller un intérêt disparu pour la ville et Internet. Ce n'est pas une perspective nécessairement plus efficace qu'une autre –elle n'a d'ailleurs pas à être pensée dans une logique d'efficacité et elle ne peut pas l'être–, c'est une possibilité d'action ; un chemin parmi tous ceux qui existent, en puissance.



## LE DOUBLE PASSAGE ENTRE ESPACES TANGIBLE ET VIRTUEL

On détermine donc une visée générale : penser l'expérience sensible de la ville et d'Internet sous la forme d'une installation dans laquelle s'interpénètrent les objets déterminés –dont la combinatoire ne l'est pas nécessairement– et les singularités en mouvement. Se pose alors la question du rapport qu'on envisage de créer entre réalités urbaine et numérique. On l'a déjà dit : bien que pouvant être considérés à niveau égal de valeur, comme deux lieux publics où se mêlent interactions sociales, échanges de marchandises et de contenus, ils diffèrent néanmoins dans leurs essences respectives. La ville au sein du monde tangible qu'on pratique fatalement et le Web qui est une alternative calquée sur la structure sociale et économique de la société, mais qui développe également ses propres formes d'échanges –comme le pair à pair où chaque internaute peut être, simultanément, acquéreur et serveur. Internet donne une profondeur supplémentaire aux interactions au sein de la communauté.

En potentiel, il permet de diversifier les regards ; on lit, on visionne, on écoute, on géolocalise, on prélève, on compare, on indexe... Par le prisme du numérique, la ville est éclatée, diffractée. Les angles de perceptions multiples réunis en un espace unique de navigation, donnent à l'utilisateur un regard, non pas omniscient, mais du moins *pluriscient*. Là où la ville s'uniformise, se contracte en des flux raccourcis, limitant les possibles attractions sensorielles, le numérique augmente les sources grâce aux appareils de captation toujours plus nombreux. Sur Internet ou sur un terminal numérique, on ne voit ou n'entend jamais à tra-

vers l'appareil humain, ou du moins on voit ou entend, par ses sens propres, ce qu'un appareil technologique a préalablement enregistré. Celui-ci peut être un satellite, une caméra embarquée, un appareil photo, un microphone... On regarde de moins en moins la ville par soi-même, la vision est automatisée. Certains déploieront cette disparition de la perception humaine directe au profit de ce regard machinal intermédiaire, comme une dématérialisation du réel biologique : l'homme à travers les machines et non plus par lui-même. Il y a bien sûr une limite sensorielle évidente, comme le montrait Le Breton lorsqu'il fantasmait le dépit de Neil Armstrong de ne pouvoir sentir l'atmosphère et le sol lunaire qu'il foulait, qu'à travers le voile de sa combinaison technologique. Mais plutôt que d'essayer de trouver une alternative à cet état de fait –selon une logique de rejet des nouvelles technologies qui scindent notre rapport au monde–, on pense que l'automatisation du regard peut être génératrice d'ouverture et de poésie. Une œuvre telle que *Leviathan* nous incite en tout cas à le penser.

*Leviathan* est un film réalisé par Verena Paravel –anthropologue et vidéaste française– et Lucien Castaing-Taylor –anthropologue et vidéaste anglais– dans le cadre du *Sensory ethnography Lab*, un centre de recherche de l'université d'Harvard où sont produits des objets audiovisuels à visée scientifique. S'il est présenté comme un documentaire, il s'émancipe des carcans formels du genre. Les deux artistes ont voulu se pencher sur la question de la pêche intensive et, pour ça, ont embarqué à bord d'un chalutier. Jusque là rien de novateur. Seulement, la captation vidéo et audio n'a pas été effectuée à l'épaule, mais au moyen de multiples caméras disposées en divers endroits du bateau

ou fixées aux corps des pêcheurs. Une fois installées, Verena Paravel et Lucien Castaing-Taylor n'ont plus de prises sur les caméras, il ne décident pas du cadrage, ni ne peuvent influencer sur ce qui advient devant elles. Ce sont les moteurs du bateau, les remous, les vagues ou le vent qui déterminent les mouvements de la prise de vue, ses vibrations et son déplacement par rapport au référentiel marin. Et quand ce ne sont pas les turbulences de la nature, ce sont les actions machinales des pêcheurs qui orientent le captage. Le résultat de ce voyage en mer est une succession de plans sur la réalité matérielle de l'océan, de la machine et

de l'homme ; non pas ce que les artistes auraient voulu montrer ou trouvé pertinent de saisir, seulement *ce qui advient*. Au-delà de ce que cela peut dire de l'impact de la pêche intensive sur l'océan ou du rapport de l'homme à la machine, de l'homme à l'océan et de la machine à l'océan, on obtient des images automatiques, fruits d'une forme d'objectivité des appareils numériques. Ceux-ci captent ce que leurs capacités techniques permettent de capter, presque fatalement. Pour autant, cette fatalité n'enferme pas ; elle ouvre, au contraire, à ce qu'on n'attend pas nécessairement : le ciel et la mer qui se confondent en un espace



Capture d'écran du film *Leviathan* de Verena Paravel et Lucien Castaing-Taylor, 2012

unique de navigation visuelle ; les éblouissements qui détruisent le lisse de l'image et dessinent les zones de partage entre ce qu'on discerne et ce qui n'est plus que formes floues, déconstruites ; les bruits incessants du frottement des caméras contre les étuis qui les coupent partiellement de l'environnement... Les cliquetis, notamment, semblent dicter le rythme d'une mélodie irrégulière. La limite presque imperceptible entre ciel et mer, enregistrée depuis la proue du chalutier, fait vaciller nos certitudes et nous transporte dans un territoire hybride, en dehors des chemins tracés. De ces formes inattendues se dégage une poésie, *malgré les machines* pourrait-on dire. Poésie machinale et naturelle, poésie humaine également.

Le regard technologique, loin d'être détaché, par essence, du monde sensible, offre des formes encore relativement neuves. Si les images aériennes – comme sur *Google earth* –, systématisées – comme sur *Google Street View* – sont connues et se généralisent au-delà du simple cercle internet – notamment par les chaînes d'informations qui, pour renouveler leur forme vieillissante, multiplient les types de prise de vue –, elles décrivent un rapport nouveau de l'individu à la technologie, celui de la confiance. Par l'utilisation des caméras automatisées, on laisse venir l'incertain, on ne cherche pas à cadrer, on permet à la machine d'agir selon ses caractéristiques techniques propres. Ainsi, lorsqu'on parcourt *Google Street View*, on peut observer, ici et là, des invraisemblances formelles telles que le corps d'une personne dont la moitié supérieure a été comme soufflée ou une voiture qui aurait subi une éclipse de sa carrosserie, à la manière de *La DS* de Gabriel Orozco – parallèle qui tend à montrer qu'on peut trouver dans ce regard machinal une dimension artistique, ou du moins

poétique. La ville vécue à travers l'œil numérique est à rapprocher de la ville nouvellement industrielle du XIX<sup>e</sup> siècle : elle n'a plus son mystère mais offre autant d'émerveillements et de surprises formels. Par ailleurs, utiliser des contenus tirés d'Internet, en plus de proposer des images neuves, permet de redonner au net sa dimension poétique, entraperçue à l'apparition du *World Wide Web*.

Pour revenir à l'installation, l'idée serait donc de montrer l'urbanité depuis un large prisme de captations numériques, comme une mise en lumière de ce à quoi on est confronté chaque jour mais auquel on ne fait pas vraiment attention. Privilégier la multitude des regards à l'outil corporel unique. On pourrait aller filmer la ville, caméra en main, et se contenter d'enregistrer une déambulation urbaine, mais cela limiterait grandement le potentiel sensible. On ne veut pas rendre compte d'une expérience possible de la flânerie, on cherche à réouvrir le regard du citadin sur les lieux qu'il traverse quotidiennement sans les voir. Le numérique est l'outil par lequel on pense permettre cette réouverture. Internet regorge de contenus déjà existants qu'il suffit de collecter en un inventaire des formes automatiques de la ville. Revient alors la question du contexte muséal qu'on a déjà évoqué plus haut. La capacité potentielle à favoriser l'imaginaire métaphorique du spectateur est-elle le seul intérêt qu'Internet ne possède plus ou possède moins ? En effet, si Internet contient, en potentiel, tous les contenus qui nous intéressent, pourquoi ne pas réaliser un musée numérique – une pratique de plus en plus répandue, avec entre autres, le *Google Cultural Institute* qui permet de découvrir des œuvres artistiques majeures ou le projet *Monet2010* qui est un site internet où sont



exposées les principales œuvres du peintre et qui a été pensé spécialement et uniquement pour la navigation numérique – regroupant ces différentes captations de la ville et d’en faire le lieu d’une cyberflânerie de l’espace urbain numérique ?

À cela, on peut répondre par l’intérêt qu’on porte aux qualités intrinsèques à l’œuvre tangible. On l’a dit déjà, Internet est un univers physique mais non palpable. Les serveurs sont dispersés à travers le monde en des points précis mais, d’un point de vue sémiotique, Internet est évanescent. Il est partout et nulle part à la fois. À propos de *World Brain*, Gwenola Wagon notait : « Avec Internet, le problème c’est qu’on perd le lieu. Internet n’a pas de lieu, c’est une utopie, Internet est partout : là on est en train de se parler, je suis à Taiwan, tu es près de Paris, donc en ce moment, on est en train de rompre l’idée de lieu. Ce qui est fascinant mais ce qui est très problématique. Et le problème de *World Brain*, c’est que c’est un film sans lieu. C’était très dur de faire un film sans lieu, parce que la base du récit, c’est l’unité de temps, l’unité de lieu. Sans lieu, qu’est-ce qu’on fait ? Revenir à la carte, pour moi, c’est toujours essayer de chercher une idée de lieu et de chercher un territoire. C’est souvent le manque, ce qui pose un problème de représentation. »<sup>1</sup> La carte est donc la réponse choisie par Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin, au caractère fuyant d’Internet. La carte ancre, elle donne un repère graphique – à défaut d’être géographique – à l’utilisateur, elle crée un rapport spatial entre les différents éléments qui la composent. Symbole de l’exploration, elle fixe mais n’enferme pas. Si cette réponse est pertinente dans le cadre d’une plateforme internet, on pense que dans notre cas, en agissant *Away From Keyboard*, on trouvera une meilleure résonnance avec la flâne-

rie. Ce qu’on désire, ce n’est pas de développer une conscience théorique du lieu, c’est d’investir, tangiblement, le lieu. Ce n’est pas tant qu’on pense la marche nécessaire à l’action de flâner – on soutient notamment l’idée que le cyberflâneur est une potentialité du Web, le déplacement du curseur avec la souris se substituant à l’action des jambes –, mais réintroduire les contenus digitaux dans un espace AFK, c’est mettre à niveau le numérique et le tangible. Ainsi, on ne fait pas d’Internet un simple miroir du monde. En imaginant une installation plutôt qu’une plateforme web, on admet la capacité du numérique à être opérant en dehors de lui-même. La spatialisation en dehors de l’écran – limité en termes de profondeur –, permet, en outre, de disposer avec une marge de manœuvre plus importante. Finalement, on opère de la même manière que Gwenola Wagon et Stéphane Degoutin qui ont disposé tous les éléments de *World Brain* sur une fresque qu’on parcourt à l’aide de la souris ; on y ajoute simplement une actualisation tangible des contenus. On notera, par ailleurs, que ces derniers se sont aussi penchés sur la tangibilité de l’œuvre : « Donc le site internet, c’était un contexte, c’était le contexte de la commande d’Arte. Mais il y avait d’autres contextes qui nous intéressaient : notamment, il y avait aussi l’idée d’installation qui est venue en même temps. Et là, on l’a présenté dans une installation où on a reproduit une des scènes du film où il y a tous les chercheurs qui sont assis dans la forêt sur des bûches, des rondins de bois et qui lisent des livres. »<sup>2</sup>

1. Annexe 2
2. Ibid.

Transposer le fluctuant d’Internet en une installation figée dans l’espace ne nécessite pas d’action complexe quelle qu’elle soit. Il s’agit simplement de mettre en scène – comme la ville mise en scène dans l’œil du flâneur – les différents éléments qu’on aura récoltés sur le Web. On peut imaginer de simplement agencer différents terminaux – ordinateur, tablette ou smartphone – les uns par rapport aux autres, créant ainsi un dialogue entre chacun d’eux, générant un espace théorique d’investissement sensible. On peut également penser à l’impression papier d’images tirées d’Internet ou à la vidéoprojection. On opère autant d’une transversalité des supports matériels, que des regards. Il ne s’agit pas tant d’imaginer un dispositif novateur, que d’organiser pertinemment des contenus de natures matérielle, formelle et sémantique diverses, de sorte à favoriser l’investissement sensible du spectateur aux appareils technologiques et à la ville perçue sous l’œil du numérique.

On cherche donc à produire ou récupérer sur Internet des plans, des cartes, des images satellites, des parcours vidéos, des schémas, des objets qui disent le déplacement dans la ville. En somme, on veut parcourir le Web à la recherche des marqueurs de la ville en mouvement, tangible et digitale, et les fixer dans une spatialité palpable. En ce sens, on ne rend pas vraiment compte d’une cyberflânerie – puisque le flâneur ne sait pas ce qu’il cherche, évoluant simplement en disposition de recevoir ce qui arrive –, on rend compte des multiples regards, en puissance, portés sur la mégapole. D’ailleurs on pense qu’il n’est pas possible de faire une œuvre qui soit une flânerie, de façon totale. Flâner, c’est trouver de l’intérêt dans ce qui advient, c’est s’investir au monde malgré soi, comme les appareils technologiques

qui crée de la poésie malgré eux. Définir un protocole artistique, c’est déjà implémenter une visée, des règles à suivre. La flânerie ne peut pas s’accommoder d’un tel schéma, aussi ténu soit-il. On peut simuler la flânerie, mais ça n’en sera jamais complètement une. Pour autant, on n’a pas à déplorer cette fatalité. Par exemple, les déambulations du laboratoire Stalker n’étaient pas vraiment de la flânerie, bien que s’y apparentant, et les installations qui rendaient compte de ces marches n’en étaient pas non plus, mais incitaient le spectateur à se comporter comme le flâneur. C’est ce qu’on veut et peut faire de mieux : réaliser une œuvre qui s’en rapproche le plus possible, qui la sous-entende, qui y invite. Ce n’est pas tout à fait de la flânerie, mais ça invite à regarder, à prendre le temps de regarder ; et à considérer les technologies numériques, non pas dans leur logique utilitaire, mais dans leur dimension créatrice. Créatrice de points de vue, créatrice de formes, créatrice de fantasmes.



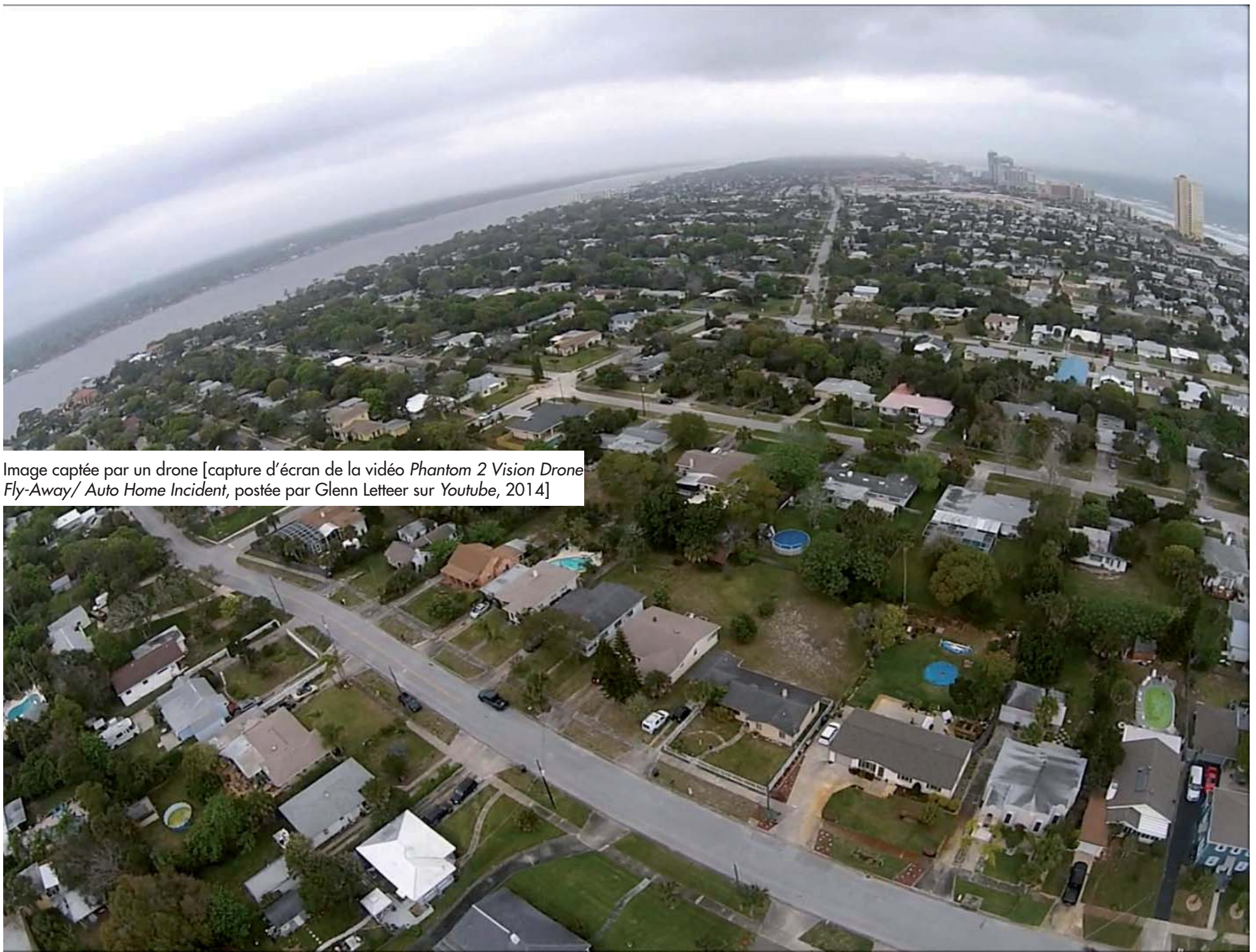


Image captée par un drone [capture d'écran de la vidéo *Phantom 2 Vision Drone Fly-Away/ Auto Home Incident*, postée par Glenn Letteer sur Youtube, 2014]

## LA FLÂNERIE SUGGÉRÉE

Si on ne prétend pas produire une œuvre qui joue avec exactitude des caractéristiques de la flânerie, ni qui fasse du spectateur un flâneur baudelairien, on pense pouvoir mettre ce dernier en disposition de voir et pratiquer la ville différemment. Jusqu'alors, en justifiant notre volonté de réaliser une installation tangible et d'utiliser le numérique comme un prisme de diffraction, on s'est positionné du côté du potentiel fantasmagorique de l'œuvre ; on doit maintenant se poser la question du déplacement et de l'investissement du spectateur au sein de l'espace. Concrètement, par quels procédés peut-on inciter celui-ci à se mouvoir à la manière du flâneur ? Comment penser l'organisation spatiale de sorte à induire une circulation lente ? Quels contenus exposer pour laisser le vide nécessaire à sa projection sensible ?

Le premier point qu'il nous semble important de traiter est celui de la frontière inframince entre réalité et fiction. En effet, le flâneur décrit par Walter Benjamin ne connaît pas la vérité de la ville, ni de l'homme de la foule, et il ne la cherche pas ; il développe une fantasmagorie qui lui apparaît pertinente, sans qu'elle le soit nécessairement. « La foule est un voile qui cache la masse au flâneur »<sup>1</sup>, écrivait Benjamin. Au sein du musée, coupé de la foule urbaine, on doit permettre au spectateur de développer cette part d'imaginaire. Pour la décrire, on a utilisé le terme *fiction*, bien que celui-ci renvoie plutôt au domaine du divertissement. Si on a opposé le divertissement à la flânerie, on ne saurait substituer au terme *fiction* de termes plus appropriés. Il nous semble qu'il est important de dissocier *fantasmagorie*

et *fiction* : alors que la première est à la fois tournée vers soi et en dehors de soi, la seconde est cette part de l'imagination qui existe en soi, sans nécessairement naître du rapport immédiat au monde extérieur. En somme, la fantasmagorie est ancrée dans le présent en train d'arriver, alors que la fiction peut être tournée vers le passé ou le futur plus lointain, du moins c'est comme cela qu'on les envisage. Peut-être également que la fiction jouit d'une forme tangible ou digitale, quand la fantasmagorie est purement mentale. Si dans l'installation, la foule populaire ne va pas être le théâtre fantasmé des spectateurs, on pense qu'une part de fiction dans les objets montrés peut s'y substituer. Ce qu'on envisage, c'est de ne pas se conforter à une vérité absolue, vérifiable dans le présent immédiat.

Dans les faits, on va mettre en scène des contenus produits ou trouvés sur Internet qui décrivent, commentent ou illustrent les déplacements au sein de la mégapole. Dès lors, on pourrait se contenter de n'établir qu'un inventaire froid des différentes vues portées sur la circulation urbaine. En faisant cela, on dirait, certes, la multiplicité sensible de la ville, mais on la figerait ainsi. Inviter à la flânerie, c'est avant tout proposer des regards divers, de sorte à les dépasser dans un second temps, c'est ouvrir à ce qui n'existe pas encore. Pour permettre cette projection, on pense nécessaire de créer un décalage, un glissement indicible entre ce qui est et ce qui pourrait être. On ne parle pas de mêler aux images contemporaines, celles d'un futur utopique ou dystopique – utopie et dystopie relèvent d'une considération portée sur le futur lointain, comme déconnectée du présent en train

1. Benjamin, Walter, op. cit., p. 348.



de se faire. Il s'agit de glisser parmi les images avérées, des perturbations à peine perceptibles, créant l'écart – donc le vide – suffisant pour le développement d'une projection sensible. Ainsi, on s'émancipe de la raison utilitaire d'Internet qui veut qu'il y ait une réponse pour tout, que tout soit maîtrisable et explicable. On ne présente pas une ville répertoriée, indexée, contrôlée ; on dépasse cette acceptation en présentant une ville qui navigue, presque imperceptiblement, de son être déterminé à son être potentiel. Dans le cadre de *Wrold Brain*, Stéphane Degoutin et Gwenola Wagon on eu recours à ce procédé, comme l'explique cette dernière : « Pour moi c'est un essai spéculatif ou un essai fiction, je ne sais pas comment on pourrait le qualifier. Le documentaire est tout le temps malmené, on a l'impression qu'il est tout le temps mis en doute avec la partie fantasmagorique. Fantasmagorique est peut-être mieux que spéculatif, dans la mesure où la plupart des faits qui sont décrits sont des choses qui sont vraies – par exemple, Nicolelis connecte vraiment des rats à travers des continents pour les relier entre eux, mais il ne va pas connecter des humains par exemple, il ne va pas connecter mille rats qui vont créer un réseau, etc... – mais à chaque fois il y a une petite dose qu'on ajoute qui crée une sorte de trouble qu'on ne verrait pas dans un documentaire classique. »<sup>2</sup> Ce trouble, c'est celui auquel faisait référence Bill Gaver dans sa conception du design pour l'*Homo Ludens*. C'est simplement le prolongement de ce qui existe déjà. Le fait de n'envisager des décalages que de façon discrète crée l'ambiguïté qui place le spectateur en position de questionnement. L'avéré et le fictif, mêlés l'un dans l'autre, engendrent un espace de discussion métaphorique ; les choses ne sont pas claires, elles ne sont pas admises en une forme d'absolutisme.

On favorise donc la fantasmagorie par l'insert d'une part de fiction, née d'un regard personnel sur la ville et le numérique. Cette démarche visant à brouiller des données objectives avec sa subjectivité propre, est également suggérée par le designer anglais comme moyen de développer une tension sensible entre le projet et l'utilisateur : « *This implies that designers cannot stand back, pronouncing as experts on situations they do not engage with personally. Instead, they need to seek a kind of empathy with the people and places for which they design, while maintaining their own sense of self.* »<sup>3</sup> – Traduction personnelle : « Cela implique que les designers ne peuvent se positionner en retrait, tels des experts qui traitent de situations dans lesquelles ils ne se sont pas engagés personnellement. Ils doivent plutôt chercher une sorte d'empathie avec les gens et les lieux pour lesquels ils produisent, tout en maintenant leur propre subjectivité. » Ici, les spectateurs peuvent percevoir les contenus fictifs, comme ils peuvent ne pas les voir ; ils peuvent les prolonger mentalement, comme ils peuvent s'en détourner pour créer leurs propres fantasmes. La fiction est une base qui permet de rebondir, de s'impliquer singulièrement, de participer à la construction du volume poétique de l'œuvre. On développe ainsi une histoire mouvante, changeante, multiple. Paulin Limayrac – journaliste sous le Second Empire – disait qu'« un roman n'est pas une place qu'on traverse, c'est un lieu qu'on habite. »<sup>4</sup> C'est de cela qu'il s'agit ici : on raconte la ville et le numérique dans un récit que le spectateur doit habiter personnellement, comme le lecteur vis-à-vis du roman, comme le flâneur vis-à-vis de la ville, comme le cyberflâneur vis-à-vis d'Internet. Il ne fait pas que passer, il s'engage.

2. Annexe 2.

3. Gaver, Bill, « Designing for Homo Ludens », *I3 Magazine*, n°12, juin 2002.

4. Limayrac, Paulin, *Du roman actuel et de nos romanciers*, Revue des Deux Mondes, XI [cité par Walter Benjamin dans : op. cit., p. 240].

5. Benjamin, Walter, op. cit., p. 128.

6. Ibid., p. 877.

7. Gros, Frédéric, op. cit., p. 161.

Ceci nous amène au deuxième point, qui est celui des dispositions temporelles nécessaires à cette implication théorique. Alors que l'affairisme de la société urbaine nie, par essence, le temps passé à ne rien produire – marchandises ou services –, le musée, comme les parcs, est vécu comme un havre où le temps est mis entre parenthèses. Pourtant, se contenter de cette perception inhérente au contexte de l'exposition, ce serait laisser le spectateur retrouver son pas pressé une fois sorti du cadre de l'installation. Puisqu'on cherche à transformer le rythme de déplacement du spectateur dans son vécu quotidien, on doit faire en sorte d'inciter une circulation lente, par l'installation elle-même, plus que par l'environnement où elle se déploie. Pour cela, on va travailler de l'horizontalité organisationnelle. L'horizontalité, c'est la mise à niveau de tous les éléments, aucun ne surplombant les autres, aucun ne dominant les autres.

Déjà la grande ville, aux yeux du flâneur, était vécue pour ce qu'elle avait de tout à fait commun, pas ce qu'elle avait de magistral. Le flâneur ne lève pas les yeux pour contempler la grandiosité d'un monument, ni la suprématie d'une architecture sur les autres alentour ; il garde le regard braqué sur ce qui vient d'en bas et qui circule en bas : les petits gens, les échoppes, les

pavés. Il préfère volontiers les poussières aux étoiles – « D'autres occasions de soulever la poussière : la traîne »<sup>5</sup>, écrivait Benjamin. Ce dernier notait par ailleurs les raisons de la naissance du flâneur dans la capitale française : « Paris a créé ce type. L'étrange, c'est que Rome ne l'ait pas fait. Quelle en est la raison ? La songerie elle-même suivrait-elle à Rome des voies toutes tracées ? La ville ne serait-elle pas trop riche en temples, en monuments, en places fermées, en sanctuaires nationaux, pour pouvoir entrer toute entière dans le rêve du passant à chaque pavé, à chaque enseigne, à chaque marche et à chaque porte cochère ? »<sup>6</sup> L'homogénéité architecturale de Paris a donc été une des conditions de la flânerie – il faut penser qu'à l'époque où Baudelaire errait dans les rues et les passages parisiens, la Tour Eiffel n'avait pas encore été érigée. Dans une même logique, Frédéric Gros opposait le pèlerinage de Saint-Jacques-de-Compostelle à ceux de Rome et Jérusalem. Le périple menant à la ville galicienne lui apparaissait être tout aussi, voir plus important que l'arrivée à la cathédrale. En revanche, il observait : « Pour Rome et pour Jérusalem, chaque cité contient en elle une telle intensité mystique que le chemin pour y mener ne peut jamais être qu'une série longue, presque indifférente, de balises, de médiations. Le rayonnement du lieu brûle la singularité des étapes qui y mènent. »<sup>7</sup> Certes pèlerinage et flânerie ne relèvent pas d'une même pratique de la marche, mais on en déduit le même écueil lié à la magistralité des monuments – ce n'est pas anodin si tous deux citent Rome pour illustrer cet état de fait. Et ce n'est peut-être pas anodin si le groupe *Stalker* est né à Rome et a cherché à y investir les zones délaissées par le pouvoir.

L'horizontalité, en plus d'être la configuration idéale à la circulation du flâneur, définit la réalité des rapports entre internautes. En effet, à la configuration pyramidale de la société capitaliste s'oppose celle horizontale d'Internet. Que ce soit au sein de la famille nucléaire –les parents au-dessus, les enfants en dessous–, dans l'organisation du pouvoir étatique français –le Président de la République au sommet, le Parlement en dessous et les électeurs à la base– ou dans la structure des entreprises –de l'employé en bas de l'échelle à son n+1, au n+2, au n+3... Jusqu'au patron/président/directeur ou aux actionnaires si l'entreprise est cotée en bourse–, la verticalité est la tendance la plus répandue dans le fonctionnement professionnel, institutionnel et social. Certaines formes hiérarchiques comme les coopératives ou les communautés de pratique, mettent chacun des individus sur un même niveau de responsabilité, insistant sur la mise en commun des moyens de productions, des marchandises créées ou des savoirs. Si ce type d'organisation existait avant l'apparition du Web, celui-ci favorise sa mise en place pratique et valorise l'idée sous-jacente du partage entre usagers, à égal niveau de reconnaissance. En effet, aux conditions initiales d'avoir une connexion et un terminal fixe ou mobile, Internet fonctionne de sorte que chaque internaute n'est rien de plus qu'un internaute. On ne peut dépasser cette condition. Tous les utilisateurs forment un réseau monotone, où personne n'est au-dessus des autres. On ne nie pas l'influence supérieure de certains membres de la communauté par rapport à d'autres, mais dans la pratique –toujours à condition de posséder le matériel nécessaire–, on a tous les mêmes possibilités d'action. Si toutes les personnes ne disposent pas du même débit internet, les sites ne sont pas en droit d'accorder plus de bande passante à certaines connexions

–contre coût monétaire par exemple– au détriment des autres. Internet répond à une logique d'égalité d'accès à l'intelligence collective, résultat d'un ensemble uniforme d'individualités, résultat d'un ensemble de « singularités quelconques »<sup>8</sup> –pour citer Giorgio Agamben. Penser en planéité, c'est donc illustrer un caractère essentiel de la virtualité. Un caractère qui nous semble rejoindre notre recherche d'une expérience singulière au sein de l'espace public fantasmé.

Enfin, l'horizontalité de l'installation peut être un déclencheur d'engagement corporel de la part des spectateurs-acteurs. On a mentionné le fait que le flâneur trouve de l'intérêt pour ce qui advient *en bas* ; de façon littérale, on envisage de déployer les objets *en bas*, dans une homogénéité générale des hauteurs. Pas d'affichage aux murs ou suspendu au plafond, seulement des images imprimées, des projections et des objets répartis à même le sol. Déjà, métaphoriquement, tout disposer à terre induit une certaine modestie des éléments, comme pour ne pas rentrer dans une forme de démesure du potentiel numérique de la ville. L'idée



Capture d'écran de Google Street View



Capture d'écran de Google Street View

n'est pas de fantasmer un devenir hyperconnecté de la mégapole supposé supérieur à son état actuel ; il s'agit, au contraire, de prendre conscience de son actualité, dans ce qu'elle a de tout à fait trivial. Surtout, l'appréhension d'objets posés au sol, implique de se baisser, donc de s'arrêter et de mettre l'ensemble de son corps en action. Il n'est plus seulement question d'une marche automatique, c'est un enchaînement plus complexe dont chacun définit un rythme propre. Le simple coup d'œil ne permet pas une compréhension suffisante des contenus ; cela incite à ralentir, tourner autour, se pencher un peu ou beaucoup, s'asseoir –on peut faire tout cela mais rien ne nous y contraint non plus, on peut décider de ne faire que survoler l'œuvre dans une approche légère et globalisante. On agit pour percevoir. L'engagement physique sous-tend l'engagement sensible.

Le dernier point sur lequel on va s'attarder, est celui du désordre qu'on doit créer par le choix et l'organisation des objets exposés. Lorsque le flâneur se rendait dans les passages,

8. Agamben, Giorgio, La communauté qui vient - Théorie de la singularité quelconque, éd. du Seuil, Paris, 1990.

9. Morozov, Evgeny, « The Death of the Cyberflâneur », *The New York Times*, février 2012 [en ligne]. [http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?_r=0) (dernière consultation le 4 mai 2015).

10. Gazogène, « La mort du cyberflâneur », *Gazogène*, 2013 [en ligne]. <http://www.xn--gazogne-6xa.com/?p=1894> (dernière consultation le 4 mai 2015).

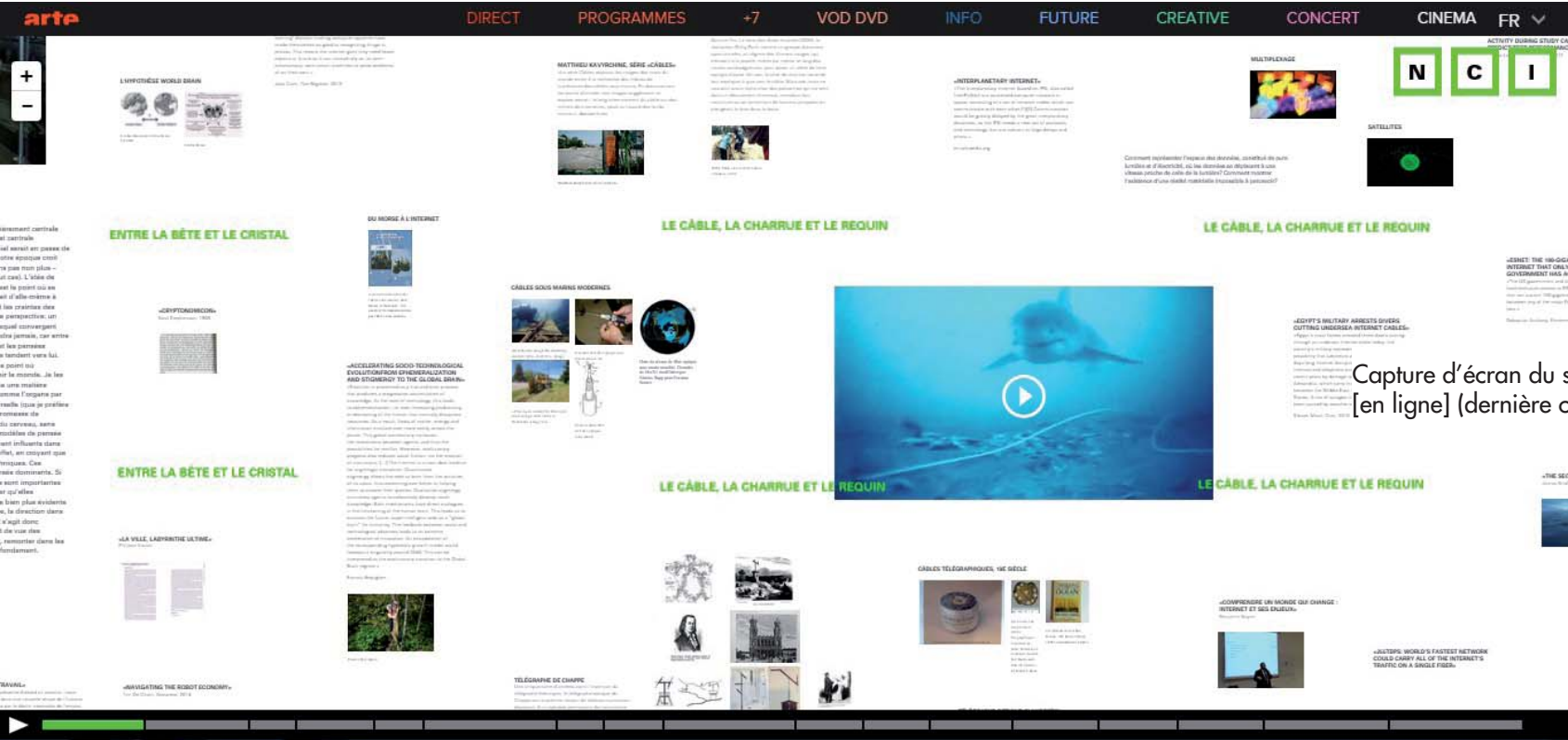
il pouvait s'attendre à trouver des marchandises de toute sorte et surtout régulièrement renouvelées, le marché ne connaissant pas encore la standardisation qui le caractérise aujourd'hui. De même pour le cyberflâneur, comme le suggère Evgeny Morozov dans son article du *New York Times* : « *Online communities like GeoCities and Tripod were the true digital arcades of that period, trading in the most obscure and the most peculiar, without any sort of hierarchy ranking them by popularity or commercial value. Back then eBay was weirder than most flea markets ; strolling through its virtual stands was far more pleasurable than buying any of the items.* »<sup>9</sup> –Traduction de Gazogène : « Les passages de cette époque se nommaient *Geocities* et *Tripod*, et ces hébergeurs, comme leurs ancêtres physiques parisiens, proposaient toutes sortes de choses, des plus obscures aux plus étranges, sans les hiérarchiser d'aucune façon selon leur popularité ou leur valeur commerciale. À l'époque, *eBay* aussi était plus excitant et intrigant que la plupart des marchés aux puces, et on pouvait flâner dans ses stands virtuels autant pour le plaisir que pour y acheter quoi que ce soit. »<sup>10</sup> C'est un peu comme lorsqu'on va au marché aujourd'hui –pas au supermarché–, les différents stands ne sont pas nécessairement ordonnés



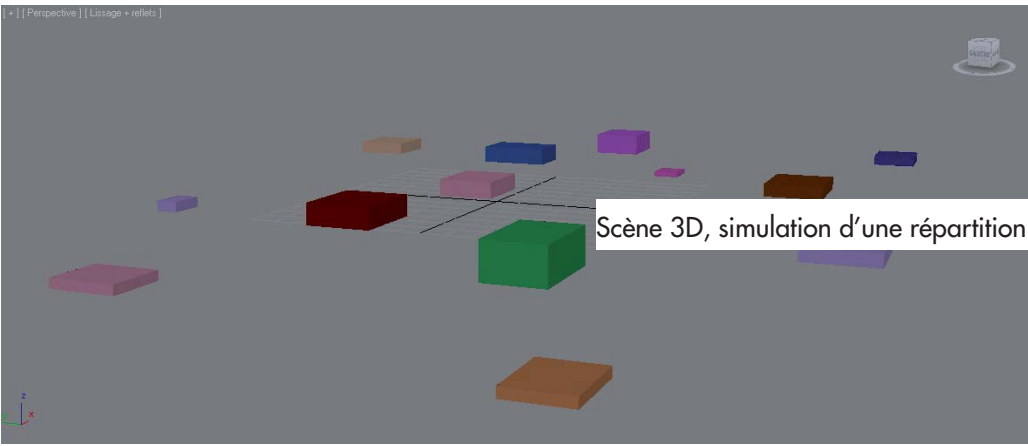
les uns par rapport aux autres. Contrairement aux rayons des magasins qui sont organisés de façon logique pour pousser à la consommation, la répartition des étals dans un marché a un côté aléatoire : un fromager se retrouvant à côté d'un maroquinier, un vendeur de lunettes à côté d'un vendeur de luminaires. De la même manière, dans les passages et rues du Paris du XIX<sup>e</sup> siècle, les associations spatiales surprenantes entre différentes échoppes offraient des décalages sémantiques susceptibles de faire naître le poétique. C'est ce désordre allégorique qu'on veut manifester au sein de l'installation. Dans cette optique, on a déjà évoqué les contenus de natures diverses –vidéos, photographies, plans, schémas, fonds sonores... – ; on peut ajouter à cela un choix de terminaux informatiques de tailles et de natures différentes. En effet, quand bien même on fait le choix d'utiliser plusieurs appareils numériques, on pourrait choisir de n'utiliser qu'un type de terminal pour la monstration, mais cela engendrerait un systématisme qu'on ne juge pas pertinent. La multiplicité des appareils peut dire différentes époques –selon leur ancienneté apparente–, différentes pratiques –on ne fait pas le même usage d'un smartphone et d'un ordinateur–, différents lieux ou moments de la journée –on utilise plus volontiers un terminal mobile dans les transports en commun et un fixe chez soi ou sur son lieu de travail. Le multiple est au service d'une mobilité accrue de l'esprit, dès lors qu'il n'est pas classé, agencé selon des caractéristiques formelles, des capacités performatives ou des analogies conceptuelles. Il crée des croisements pluriels qui se répondent les uns, les autres, se soutenant, se contredisant, s'augmentant. Le spectateur est plus aisément porté par l'errance de l'imagination et du corps.

Par ces concordances formelles et symboliques avec la ville perçue par le flâneur –ambiguïté entre réalité perçue et fantasme projeté, modestie des sujets d'intérêt, organisation erratique des objets éprouvés–, on affirme un potentiel allégorique à-même d'éveiller dans l'esprit du spectateur-acteur, une tendance à vivre la ville poétiquement, comme une résurgence inconsciente et singulière du poète baudelairien. Alors que la flânerie est métaphore –métaphore de la ville dans l'œil de celui qui sait regarder–, dans un quasi-retour sur elle-même, l'installation apparaît comme une métaphore de la flânerie. L'installation transporte au dehors des murs au milieu desquels elle se déploie. Elle transporte dans le vécu quotidien. Elle transporte le vécu quotidien. Thierry Davila, dans une conférence à l'École Spéciale d'Architecture qu'il tient en 2013 et qui s'intitule *Le flâneur est indestructible*, a les mots qui définissent parfaitement ce qu'on a cherché à produire : « Quand vous marchez dans la ville, que vous avez vu certaines des œuvres que vous avez vues ce soir, vous ne pouvez qu'ouvrir les yeux pour les porter sur quelque chose qui n'existait pas pour vous avant. [...] C'est une conversion du regard, au sens phénoménologique du terme. »<sup>11</sup>

11. Davila, Thierry, « Conférence - « Le flâneur est indestructible » par Thierry Davila, historien de l'art », École Spéciale d'Architecture, octobre 2013. [en ligne] <http://www.esa-paris.fr/Conference-Le-flaneur-est-2057.html> (dernière consultation le 23 mai 2015).



Capture d'écran du site <http://worldbrain.arte.tv/#/> [en ligne] (dernière consultation le 10 mai 2015)



Scène 3D, simulation d'une répartition spatiale

# SORTIE

Partie de la difficulté de flâner dans la mégapole contemporaine, notre recherche nous a menés à penser un dispositif susceptible de renouveler le regard du spectateur. Alors qu'on avait projeté de redéfinir la pratique du flâneur dans un espace qui la contraint, on a petit à petit dérivé vers un enjeu différent. Celui-ci n'est pas de réactualiser la flânerie – elle n'en a pas besoin, tant elle répond encore à la nécessité sensible de la ville –, mais plutôt d'inciter l'homme de la ville à poser sur celle-ci une attention renouvelée. Parce qu'aussi, on ne peut pas contraindre une société où le travail et la rentabilité sont les maîtres mots, à ralentir son rythme ; on ne peut pas la contraindre, mais on peut transformer son approche, y induire une poésie disparue. Alors qu'on aurait pu se détacher des technologies numériques, arguant qu'elles sont les outils du besoin constant d'efficacité et d'immédiateté, on a pu faire un parallèle entre la mégapole et l'espace numérique, les confondant dans une même nécessité d'un retour du sensible. Les réalités contemporaines de la ville et d'Internet n'ont pas rendu la flânerie impossible, elles ont juste détourné le regard du citoyen et de l'internaute des possibilités métaphoriques devenues latentes, de l'espace public. Comme le groupe *Stalker* ou Ludovic Zuili et Simon Bouisson qui ont éprouvé la ville poétiquement en investissant des lieux où le pouvoir était absent : les terrains vagues pour le laboratoire d'art urbain et l'intervalle entre espace télévisuel et réseaux sociaux – dans une réactualisation de la télévision comme outil d'exploration – pour *Tokyo Reverse*, on a décelé dans l'espace muséal, ce contexte détaché de la raison, de l'utilitaire et de l'affairisme de la société ; ce contexte libre, par essence, où l'esprit est en disposition de se mouvoir, autant que le corps.

Par le projet élaboré, on défend le passage d'une pratique utilitaire de l'informatique à une pratique ludique où les singularités font sens plus qu'aucune généralité, dans une conception issue du design pour l'*Homo Ludens* développée par Bill Gaver, dont on se revendique. Un jeu, une attitude, qu'on qualifierait d'enfantine, au sens d'une naïveté du regard. Ainsi, lorsqu'on lit Frédéric Gros, on ne peut voir dans l'enfant que la figure du flâneur : « Pour l'enfant, les chemins éloignent, inquiètent, ils sont des possibilités de mondes. Ils ne se ressemblent pas : ils ouvrent sur des univers distincts. Déjà pour lui, il n'y a pas deux arbres qui se ressemblent : leurs branches noueuses, leurs troncs tordus, leur profil, tout les différencie. [...] Grandir, c'est n'être plus sensible qu'aux généralités, aux similitudes, aux genres d'être. [...] pour nous adultes, chaque sentier est pris dans le même grand paysage, englobé. La perspective de l'expérience aplanit tout, tasse, affadit. Tout revient au même. Il sait que sa maison est située dans un pays, que plusieurs chemins y mènent. »<sup>1</sup> Dans la disparition progressive du flâneur, de la ville industrielle nouvelle et florissante à la mégapole hyperconnectée – dont on a soutenu que les réalités étaient contenues, presque fatalement, dans le programme capitaliste –, il y a sûrement une forme d'habitude à ce qui, autrefois, faisait office d'espace d'espoirs et de mystères. La naïveté première s'est érodée au contact du temps. Alors qu'on a pensé une installation éphémère, celle-ci peut-elle répondre à l'écueil de l'accoutumance ? Si le spectateur-acteur porte une attention neuve sur la ville après avoir expérimenté l'installation, combien de temps cette attention peut-elle perdurer, dans une société où les sujets d'intérêts changent constamment ?

1. Gros, Frédéric, op. cit., p. 218.

2. Davila, Thierry, « Conférence - « Le flâneur est indestructible » par Thierry Davila, historien de l'art », École Spéciale d'Architecture, octobre 2013. [en ligne] <http://www.esa-paris.fr/Conference-Le-flaneur-est-2057.html> (dernière consultation le 23 mai 2015).

Pour Thierry Davila, la question n'a pas lieu d'être, du fait que le flâneur est une figure, en soi, pérenne – comme l'indique l'intitulé de la conférence qu'il tient à l'*École Spéciale d'Architecture*. Lors de cette conférence, il conclut son propos par ces mots : « Le flâneur est indestructible, [...] parce que, comme inventeur d'expériences, il manifeste le fait que, justement, l'expérience est indestructible. »<sup>2</sup> Une fois éveillé, le regard du flâneur singulier résiste au temps et aux formes et permet à la ville d'être expérience. Expérience singulière en devenir constant.



# ANNEXE 1

## INTERVIEW DE GEORGES AMAR –CHERCHEUR À L'ÉCOLE DES MINES PARISTECH

[Notre rencontre a eu lieu au Jardin du Luxembourg le 23 avril 2015 et a été enregistrée avec un dictaphone. Après m'être présenté et avoir présenté mon sujet de recherche, j'ai laissé Georges Amar commencer par là où il le désirait. J'ai fait le choix de ne pas diriger trop fortement notre discussion.]

« J'ai trois centres d'intérêt ou de travail : le thème de la mobilité d'abord, c'est mon domaine de spécialité, j'ai travaillé pendant 35 ans à la RATP où je me suis occupé de recherche. Il y a un livre que j'ai écrit – qui s'appelle *Homo mobilis*, le sous-titre du livre c'est *le nouvel âge de la mobilité* –, en réfléchissant aux nouvelles données et formes de la mobilité urbaine, en voyant ça comme un grand basculement paradigmatique, le passage du transport à la mobilité. Dans la mobilité, un de mes points importants a été de retrouver la marche, pas forcément la flânerie, mais la marche. Un deuxième de mes sujets – il est lié au premier –, c'est la prospective : c'est de réfléchir en terme de futur, mais de futur radical : il y a-t-il du neuf ? Qu'est-ce que ça veut dire un futur ? Qu'est-ce que ça veut dire le futur ? J'ai moi-même développé une manière de faire de la prospective qui est une prospective que j'appelle parfois la prospective non-prédictive, parfois j'appelle ça aussi la prospective conceptive, c'est-à-dire une prospective qui, plutôt, essaie de repérer des grands changements conceptuels. C'est une prospective où il n'y a pas de date, pas de scénario, parce que, précisément, je ne cherche pas à prévoir des événements, mais plutôt à percevoir et à formuler des changements paradigmatiques. »

« Des tendances ? »

« Je ne prends pas le mot *tendance* parce qu'il appartient plutôt au champ prédictif. Donc comme je veux faire de la prospective non-prédictive... Non-prédictive veut dire qu'il ne s'agit pas de chronologie par exemple. La forme d'une tendance, c'est une courbe ou une droite, c'est la pente d'une droite, même mathématiquement parlant. Et donc la question prospective la plus intéressante est : est-ce qu'on peut percevoir et comprendre les ruptures ? S'il y a des ruptures, est-ce qu'on peut les comprendre ? Non pas tellement les anticiper d'ailleurs, mais les voir tout simplement. Les voir, ça veut dire quoi ? Ça veut dire les nommer. Mon troisième centre d'intérêt c'est la poétique, au sens large du terme. Je fais ce lien-là parce que, pour moi, la prospective est presque une discipline poétique. Puisqu'il s'agit de nommer, de donner des noms à des concepts invisibles. Les concepts sont invisibles mais les choses sont visibles. [À propos de mon sujet de recherche] Ça veut dire quoi *flânerie numérique* ? Ça ne veut pas dire grand chose, au sens concret. Donc c'est peut-être un concept ou un paradigme émergent. Peut-être que vous faites de la prospective sans le savoir, la flânerie numérique est peut-être un concept pour demain, même pas pour demain parce que si ça se trouve on le fait déjà, si ça se trouve ce n'est pas neuf en soi, mais c'est neuf comme concept. Le concept est inconnu, ou en tout cas, mal perçu, on ne le voit pas. La prospective c'est ça, la prospective ça consiste à donner la voix à des concepts qui sont déjà là dans leur pratique, dans certaines pratiques, ou qui ont été là depuis bien longtemps. Parfois ce sont des choses très anciennes mais dont on n'a pas compris la signification. »

« Elle n'est donc pas nécessairement tournée vers le futur ? »

« Elle est tournée spécialement vers le futur mais à partir du présent ou même à partir du passé. Le futur ce n'est pas une affaire triviale. Qu'est-ce qu'il y a à faire avec le futur ? Prospective ça veut dire *voir devant*. Il est né dans un contexte d'après guerre, il fait partie d'une tonalité du développement, de la planification, il fait partie d'un moment de l'histoire où le progrès était encore une chose heureuse et intéressante. Ce rapport au futur ne peut pas être seulement ce désir de maîtrise du futur. Souvent ce rapport au futur est un rapport assez paradoxal : on veut le maîtriser, parce que c'est la sécurité au fond, on ne veut pas qu'il se passe n'importe quoi, donc on a le désir de maîtrise et, en même temps, on n'y croit plus. Le futur est inquiétant, le futur a mauvaise presse aujourd'hui, il vaut mieux vivre le présent. En même temps, on voit que ça ne tient pas la route ça, parce que si on ne s'occupe pas du futur, il va s'occuper de nous. On voit bien qu'on n'a pas anticipé suffisamment. La prospective ce n'est pas l'art de maîtriser le futur ou même de le comprendre, c'est de l'ouvrir, parce que le drame du futur d'aujourd'hui – c'est un paradoxe –, c'est que d'un côté il est imprédictible : il peut se passer n'importe quoi, parce qu'il y a des inventions, des innovations en tout genre ; et en même temps il a un côté fatal : le réchauffement climatique, les guerres de religion. On a l'impression que tout ça aura lieu, c'est assez inéluctable. Donc on a ce sentiment parfois oppressant que le futur est fermé. Il l'est déjà pour une bonne part. Face à ce futur, l'éthique de la prospective, telle que je la vois, c'est de penser au futur d'une certaine manière qui serait de le ré-ouvrir. »

« Qu'est-ce que vous faites dans la prospective pour ré-ouvrir le futur ? Dans les faits, dans vos actions. »

« Ce n'est pas des actions, c'est de la pensée, c'est de donner la parole à des concepts neufs. Tout ça parce que la ré-ouverture du futur, encore une fois, c'est une affaire un peu artistique. Mais de l'art, pas pour faire de l'art. J'ai lu ça chez Mathis je crois : ce qu'apporte un artiste, ce ne sont pas seulement les œuvres, c'est qu'il a découvert des nouveaux moyens d'expression, parce que ces nouveaux moyens d'expression vont permettre à d'autres de faire encore autre chose. Picasso et Braque, ils n'ont pas seulement fait des peintures cubistes intéressantes, ils ont inventé le collage. Les artistes apportent des nouveaux moyens d'expression et non pas seulement ce qu'ils ont pu exprimer avec ces moyens. Le gars qui a inventé le pinceau a fait une chose plus importante que d'inventer la peinture. Bon je fais des longs détours, la flânerie... Le collage a été la première agression contre le concept de tableau. Les cubistes sont des sauvages, des barbares. Picasso est le grand barbare. Tout ce long détour pour dire, *prospective*, à quoi ça sert ? C'est comme l'art, on peut toujours dire des choses sur le futur, ça c'est le contenu de la prospective, de même qu'on peut toujours peindre une femme, une bouteille. On peut toujours, en prospective, raconter des histoires sur le futur. D'ailleurs parfois, je préfère dire *histoire du futur* que *prospective*. Je refuse l'idée que le mot *histoire*, c'est le passé. D'ailleurs, le mot *histoire*, étymologiquement parlant, n'a pas de référence temporelle, ne comprend pas, étymologiquement, la notion de passé. Donc on pourrait parler d'une histoire du futur. C'est ce que font les prospectivistes. Il y a des histoires rationnelles – avec des courbes – et des histoires, plutôt comme les

métaphore vive, c'est la métaphore fraîche, on vient de l'inventer, elle est bizarre parce que précisément on rapproche deux choses qui sont sans rapport. Qu'est-ce que ça voudrait dire un transport métaphorique ? C'est presque une redondance. Une de mes idées dans ce domaine-là est que la mobilité est un art. Dire « la mobilité c'est un art », ça change la façon de penser la mobilité, parce que les artistes font de l'art ; ce n'est pas ça qui m'intéresse ; ce qui m'intéresse, c'est la mobilité ordinaire qui n'est pas à mettre au musée, qui n'a pas, en-dessous, marqué « art ». »

« Il n'y a pas plus bruyant que le jardin du Luxembourg. »

« C'est ça qui est drôle, en ville il y a du bruit partout, donc il n'y en a pas. Tandis qu'ici comme c'est silencieux... C'est une définition sociologique, économique, il y a un marché de l'art. L'art est un domaine. Cette idée que l'art est un domaine particulier, spécial, qui s'appelle *l'art*, c'est une idée neuve, récente et je pense qu'elle est bientôt finie. Je ne suis pas le seul à le dire. Toute cette histoire-là, dans laquelle il y avait la religion, la science, la technologie, et l'art ; cette époque-là est train de se terminer. »

« Vous avez trouvé un autre mot ? »

« Je travaille dessus, j'en ai un. J'ai un candidat, en tout cas, qui m'intéresse beaucoup, qui fait que, justement, je l'utilise plus volontiers que le mot *art*. Il y en a un qui est assez voisin mais qui, à mon avis, est assez différent – d'ailleurs c'est ça les changements de paradigme : vous avez un mot qui est apparemment voisin, de même que dans mon domaine, j'ai dit qu'on est train de passer du transport à la mobilité, et c'est un changement

miennes – avec des paroles. Le seul intérêt n'est pas le contenu du récit : si ce récit est convaincant, ou vrai, ou prétend être vrai. Ça ce serait un aspect mais ce n'est pas seulement ça ; le but de la prospective selon moi, comme dans l'art, c'est de proposer des mots nouveaux, des moyens d'expression, des moyens différents de parler du futur, notamment de trouver des langues différents pour aborder des phénomènes déjà existants et pour voir, grâce à ces langues différents, quelles sont les potentialités incluses dans le présent. Il va falloir voir si le flâneur est une figure qu'il faut changer. *Flâneur* c'est un vieux mot, il est d'ailleurs très beau. Vous êtes déjà en train d'essayer de voir ce que serait un flâneur de demain. Et bien peut-être qu'il faudra trouver un autre mot. On utilise toujours des vieux mots pour parler des choses neuves. C'est pour ça que la prospective, ce n'est pas inventer des mots mais recharger des mots, renouveler les mots et l'expliquer ; raconter des histoires. Il y a une très belle phrase de Paul Valéry qui dit : « Bien parler une langue, ça ne veut pas dire connaître beaucoup de mots, mais connaître beaucoup d'usages du même mot ». Bon je fais des petits détours. Parfois on se perd quand on flâne. Le mot *métaphore* est un mot très intéressant. Vous savez que le mot *métaphore*, en grec, veut dire *transport*. Donc c'est une métaphore en soi. La mobilité est une métaphore, a une puissance métaphorique. Bouger ça fait transporter des significations, c'est créatif. Les métaphores peuvent être créatives. Il y a plusieurs sortes de métaphores : les métaphores vives et les métaphores froides. Les métaphores froides, c'est quand on dit : « cette chaise a des pieds », c'est une métaphore froide parce qu'elle ne nous fait plus rien, on l'utilise tellement sans s'en rendre compte que cette métaphore ne nous excite plus le cerveau ; il n'y a pas d'intrigue, il n'y a pas d'énigme. Alors que la

complet. De même qu'un smartphone ce n'est pas un téléphone, et ça n'a rien à voir : ce n'est pas la même économie, la même sociologie, la même mythologie. De même, après tout, que l'automobile, ça n'a rien à voir avec la voiture hypomobile –, c'est le *poétique*. Je dis le *poétique* plutôt que la *poésie* parce que la *poésie*, on a l'impression que c'est écrire des vers. Le *poétique*, on voit que c'est une notion assez large. Le *poétique*, c'est ça le successeur de l'art. Enfin il n'est pas le successeur parce qu'il est plus ancien.

« C'est renouveler le mot poétique ? »

« Oui c'est ça : dire qu'il a un rapport avec le design si on veut, enfin pour tout un tas de choses. Je vois le poétique comme lié à la mobilité et à la prospective. Pourquoi le poétique ce n'est pas l'art : pour une raison toute simple ; c'est qu'un poème ça ne coûte rien alors qu'un tableau ça coûte cinquante millions de dollars. Il n'y a pas d'enjeu financier. L'un des charmes de la poésie, c'est que ça ne vaut rien : sur le plan financier, un livre de Baudelaire c'est quoi, un euro maintenant ? C'est par le petit bout de la lorgnette de dire ça, mais ça a un certain sens. Pas tout l'art bien sûr, loin de là. Puis un deuxième indice : l'art est quand même condamné à la nouveauté, si vous n'innovez pas, vous n'êtes pas un artiste. »

« Il y a certainement, comme vous avec les mots, du renouvellement. Il n'y a pas d'innovation pure finalement. »

« L'art contemporain, quand vous pensez à ça, vous vous attendez à être surpris. Vous allez voir une exposition d'art contemporain ; si vous n'êtes pas surpris, vous êtes déçu presque. L'art



est condamné au neuf. Un grand poète, ce n'est pas quelqu'un qui est neuf. Bien sûr il y a un peu de neuf quand même. Bon on a fait un long détour comme ça. »

« Moi j'aime bien les détours, c'est pour ça que je m'intéresse à la flânerie. »

« C'est un mouvement culturel et artistique auquel je participe depuis longtemps et qui s'appelle la géopoétique. La géopoétique, c'est une notion, un concept, une idée, une pratique qui a été créée par un poète essayiste franco-écossais qui s'appelle Kenneth White. La géopoétique est un mouvement culturel autour du rapport entre poétique et terre et c'est un courant de travail, de réflexion, d'art. La flânerie est un des mots clefs du rapport poétique à la terre. En juin 2014, nous avons organisé un colloque qui s'appelait *La ville et la géopoétique*. C'était un colloque, dans le courant géopoétique lui-même, assez inattendu parce que les gens qui s'intéressent à la géopoétique ne sont pas tellement des amoureux de la ville. C'est un peu comme les écologistes si vous voulez : ce n'est pas qu'ils n'aiment pas la ville, mais la ville est souvent plutôt considérée comme une erreur géopoétique, c'est une espèce de négation de la nature parfois. Ça peut paraître. Ça peut paraître comme étant la densité, la pollution, toutes les images négatives de la ville. La géopoétique a une tendance à valoriser le monde non-humain, à s'y intéresser particulièrement, à voir la poétique de la terre. Et à ne pas voir simplement le rapport à la terre comme étant un rapport économique, d'exploitation. Ce qui est notre monde actuel : on a plus tendance à bousiller la planète qu'à en faire un jardin. Dans ce contexte, on a organisé un colloque sur la ville parce qu'on a

commencé à se demander : « est-ce qu'il y a un rapport entre la sensibilité géopoétique et la ville qui a l'air d'être plutôt une sorte de négation du rapport à la terre, en tout cas une restriction du rapport à la terre ? » Dans ce colloque-là, une des thématiques qui a émergé, c'est la flânerie. C'est un des thèmes majeurs. Moi je m'intéresse à la ville plus comme un ingénieur : peut-on repenser la ville ? Parce que le flâneur, au fond, c'est quelqu'un qui dit : « la ville, elle est comme elle est, on peut quand même en jouir. Elle a peut-être des qualités et des défauts mais ça n'empêche pas de vivre une vie poétique, enfin disons quelque chose comme ça. » Donc le flâneur a une attitude, au fond... Ce n'est pas un urbaniste, il n'est pas là pour dire « je vais repenser la ville », « je la prends et je vais découvrir les potentiels qu'elle a, même si ça saute aux yeux des fois. » On a l'impression que la ville est bien comme ça, mais le flâneur est capable de trouver des chemins, il est capable de vivre la ville poétiquement, presque quelque soit la ville, ou en tout cas sans se demander : « comment je pourrais la refaire cette ville ? » Une de mes idées que je trouve les plus poétiques, c'est que quand vous marchez, vous rencontrez parfois des choses auxquelles vous étiez en train de penser. Vous pensez à quelque chose, d'une manière confuse parfois. C'est ça la poésie, d'ailleurs : les mots vous viennent. Il y a un phénomène mystérieux, merveilleux et banal, c'est que parfois, les choses auxquelles vous pensez, vous ne savez pas encore à quoi, elles vous arrivent de dehors, ça vous vient du dehors. Vous pensez à quelque chose que vous ne trouvez pas et subitement il est là devant vous. Le dehors vient à votre rencontre et vous donne les mots que vous aviez sur le bout de la langue. C'est le rapport entre le dedans et le dehors. Vous avez des choses dans votre cerveau, dans votre tête et ça vous vient

de dehors. Cette magie-là, ordinaire, banale, c'est en ce sens-là que la flânerie a quelque chose de poétique. Ce n'est pas seulement que c'est beau, c'est que ça vous dit ce que vous pensez, ça vous donne le matériau de votre pensée intime, les choses viennent à votre rencontre et votre intérieur est écrit dehors, ce que vous avez dans le cœur est là, devant vous. C'est une merveille, c'est une rencontre, c'est la rencontre entre ce que vous avez à l'intérieur et ce qui vous vient de l'extérieur. Il faut inventer un mot, c'est intro-extro, c'est la rencontre de l'introspectif et du dehors. C'est le dedans et le dehors qui, subitement, se mettent à être en phase. Il y a des poètes numériques, des gens qui s'appellent eux-mêmes des *data poètes*. Une de mes idées générales dans le domaine de la mobilité, c'est que beaucoup d'innovations se font par le métissage, on fait des hybridations, ou des hybridations entre des concepts. Ça fait longtemps qu'on sait qu'il y a des innovations techniques – dans le domaine du transport par exemple, il y a des métros sur pneus, la ligne 6 est un métro sur pneus, ça ne change pas grand chose – : vous faites la même chose mais avec des techniques différentes. Et puis depuis quelques années, on voit apparaître des hybridations conceptuelles : une ville du Brésil a inventé le métissage entre le bus et le métro. Des transports qui ont à la fois des propriétés de bus et de métro. Ils ont inventé un truc dont vous ne pouvez plus dire que c'est un bus ou que c'est un métro ; ce n'est ni un bus, ni un métro, en terme de significations, de performances, de présence urbaines. Pour nous, parisiens, le bus et le métro n'ont rien à voir, ni dans les usages. Ce sont des races différentes en tout point de vue : technologique, économique. Il y avait un mot, à l'époque, utilisé par les journalistes quand ils ont découvert ça, ils appelaient ça *surface subway*. Un sous-terrain sur-ter-

rain, ça veut dire quoi ça ? Ça ne veut rien dire, ça s'appelle un oxymore. Quand vous mettez la main sur un oxymore, ça veut dire qu'il y a quelque chose de neuf qui est en train de se passer, qu'il y a justement un basculement conceptuel : vous ne savez même plus appeler les choses par un nom. Il y a de plus en plus, dans les mécanismes d'innovation, d'hybridations de ce genre-là. J'ai inventé un concept pour dire ça : ce n'est pas transgénique, c'est *transmodal* : vous prenez deux modes – c'est comme en littérature – et vous en faites un autre. Dans le domaine de la mobilité, on voit apparaître de plus en plus de *transmodes*. Très intéressant, c'est le métissage entre les transports publics et les transports individuels qui est en train d'arriver. La forme la plus frappante, c'est le vélib'. Le travail de prospective, ça consiste à repérer cette émergence conceptuelle. Ça n'a plus rien à voir avec le support technique, c'est un concept inconnu. À la fois les choses sont banales, à la fois c'est un concept inconnu. Que fait le prospectiviste, qui a un brin de poésie : c'est de mettre un mot là-dessus. J'ai appelé ça le *TPI* : le *Transport Public Individuel*. En principe c'est l'un ou l'autre. Précisément on voit apparaître des formes tout à fait convaincantes. Donc les formes réelles sont là : vélib', covoiturage, autopartage – il y en a de plus en plus –, qui n'ont pas de mot. Quand vous n'utilisez pas les bons mots, vous pensez le futur avec les mots du passé. Parler avec des mots erronés, c'est empêcher l'émergence du futur. Pour imaginer autre chose, il faut être capable d'envisager des ruptures conceptuelles. Le transport public n'est pas transport public ; ça commence déjà à être le cas, au sens où on veut, même dans le métro, dans les transports dits de masses, individualiser le service : on vous connaît personnellement, on propose des services pour vous, on commence à vous cibler, vous profiler.

Les transports publics, qu'est-ce que ça veut dire? Le transport public standard, classique, est un machin où tout le monde est pareil. Les sièges du bus et du métro, c'est un format. On est tous pareil, c'est l'idéal d'égalité. On est tous pareil, c'est-à-dire, on est anonyme. Le transport public, c'est un transport d'anonymes. C'est ça qui est en train de se terminer, au profit du TPI, dont on ne sait pas ce que c'est encore. Mais on a des exemples. Donc pour vous dire un mot sur cette question du numérique et de la mobilité, le numérique est en train de bouleverser tout le reste, mais à mon avis, il y a un mécanisme qui est très profond, qui est les hybridations –pas que du numérique d'ailleurs; du *soft* au sens large. C'est quoi la mobilité, le mouvement; c'est à la fois *soft* et *hard*. Il y a quelque chose d'immatériel dans le mouvement parce que, je suis là et je ne suis plus là, et en même temps, c'est physique. Le mouvement lui-même est un espèce de composé de physique et de non-physique. »

« De façon pragmatique, j'aurai aimé savoir, quelle était votre pratique du numérique? »

« J'ai une pratique, surtout depuis que je suis retraité. Depuis que je suis retraité, je suis devenu un être mobile. J'avais la théorie de la mobilité et, maintenant, j'ai la pratique. Or il est évident que mon smartphone est devenu mon bureau à moi. J'ai l'iPhone 64 Go, je me suis payé le plus gros parce qu'en effet c'est devenu mon bureau. C'est fou, je ne suis pas un geek mais je suis devenu prisonnier, je suis une des victimes du smartphone. »

« Votre pratique est-elle purement logistique? »

Non seulement ils peuvent avoir une esthétique, des rimes –beau ou pas beau, je ne sais pas si c'est beau ou pas beau du code–, vous pouvez toujours écrire un poème en code et que ça ait une certaine qualité plastique ou graphique, typologique, typographique –comme fait un poème d'ailleurs, comme fait un calligramme– mais en plus, le data poème s'exécute et ça fait partie du poème. L'exécution d'un poème, d'un programme, c'est intéressant parce que ça vous donne une idée sur ce que c'est de lire un poème. C'est quoi lire un poème? Vous lisez Baudelaire, ça veut dire quoi lire Baudelaire? Vous trouvez ça beau? Et alors? Et bien à mon avis, le data poème est intéressant parce qu'il fait retour sur ça: qu'est-ce que lire? Peut-être qu'on va voir un beau jour que lire un poème, c'est comme exécuter un programme. Ça paraît être une barbarerie de dire ça comme ça mais ça renouvelle notre réflexion sur la poésie. Peut-être. Peut-être que la poésie du code, qui a l'air très barbare, va quand même nous amener à repenser la poésie, alors que la pauvre poésie, aujourd'hui, elle a disparu. C'est comme si c'était un truc rétrograde. »

« Est-ce que ça vous semblerait dommage que la data poésie ne permette pas un retour à la poésie? Est-ce que ce ne serait pas intéressant qu'elle vaille pour elle-même? Faut-il nécessairement un retour au monde réel? Est-ce que le monde numérique ne peut pas se valoir pour lui-même? »

« La poésie, c'est intéressant à condition de ne pas rester Baudelaire. Il faut bien aller ailleurs. Alors ce sera quoi *ailleurs*? Il est urgent que la poésie renaisse. Elle n'est pas morte mais la poésie, aujourd'hui, c'est soit, malheureusement, des épanchements

« Ce qui m'intéresse c'est toujours les trucs, soit conceptuels, soit poétiques, ou les deux à la fois. Pourquoi le numérique est une nouvelle culture? Ce n'est pas les instruments; je m'en fous un peu des instruments, je ne suis ni sur facebook; ce qui m'intéresse, c'est marcher comme ça dans la rue. Mais en même temps, le numérique, contrairement à ce qu'on pourrait croire parfois, ça favorise le matériel: avec le smartphone, je marche beaucoup mieux qu'avant –enfin beaucoup plus–, parce que je ne suis jamais perdu, parce que je peux travailler en marchant. Contrairement à cette impression qu'on peut avoir, le numérique n'est pas dématérialisant, il est rematérialisant. Je trouve assez intéressant l'idée de barbarie numérique. Le numérique c'est barbare. Barbare, au sens où il vient de dehors. Et je pense, aujourd'hui, qu'on est en train de civiliser les barbares. Il ne s'agit pas de résister aux barbares, il s'agit de les civiliser. Il ne s'agit pas de numériser la ville, comme si la ville allait recevoir l'invasion du numérique; elle l'a déjà reçue. C'est l'inverse qui va se passer: la ville a le pouvoir de civiliser, de domestiquer le numérique. Domestiquer, ça veut dire l'hybrider. Donc on va avoir des nouvelles hybridations. Ça c'est plutôt de la réflexion. Ma pratique: je suis réticent au numérique parce que ce n'est pas ma génération et je m'en fous, j'ai toujours mon cahier et mes stylos, je me balade toujours avec quinze stylos et deux cahiers. Mais tout ça se mélange et le numérique, je le prends au sérieux –en tout cas, en terme de réflexion. Il faut faire confiance quand même, je suis un optimiste. S'il y a des jeunes qui font de la poésie avec du *data*, ça m'intéresse beaucoup. Non seulement par curiosité mais parce que ça m'intéresse de savoir comment ça réenrichi la poésie. Par exemple, les datas poèmes, il y a un truc particulier: c'est écrit en code, c'est en langage code.

d'adolescentes en plein malaise, soit des gens qui font des jeux de mots. C'est tout et n'importe quoi la poésie. Elle est dans un triste état en moyenne. Je ne dis pas que c'est le numérique qui va faire tout ça. Peut-être qu'il ne faut pas numériser la poésie mais poétiser le numérique; pas seulement par le data poème, il y a trente-six choses. Ça veut dire quoi poétiser le numérique? La marche, c'est écrire des poèmes avec ses pieds. »



# ANNEXE 2

## INTERVIEW DE GWENOLA WAGON –ARTISTE, CHERCHEUSE, MAÎTRE DE CONFÉRENCE À PARIS 8

[Notre rencontre a eu lieu sur *Skype* –Gwenola Wagon étant à Taiwan pour le tournage d'un film– le 2 mai 2015 et a été enregistrée avec un dictaphone. Après m'être présenté et avoir présenté mon sujet de recherche, j'ai laissé Gwenola Wagon commencer par là où il le désirait.]

« Je disais que c'était le but de la carte, des références à des textes, que de proposer une flânerie. Dans l'idéal, on aurait voulu que ce soit plus vaste, on aurait aimé une plus grande carte. »

« Qu'est-ce qui vous a limité ? »

« Ce qui nous limite actuellement c'est le poids, c'est-à-dire que la carte se charge d'un coup, en temps réel, avec énormément d'images, de textes, de vidéos ; de vidéos qui sont intégrées, donc ça prend quand même pas mal de ressources. Et on arrive, là, à la limite du possible : on ne peut pas demander au spectateur d'attendre que ça charge longtemps. Et on n'avait pas envie de les faire attendre, comme on aurait pu le faire. Ça se fait des fois dans certains sites : on a une petite roue qui tourne et qui fait patienter le spectateur. Et puis aussi on voulait une certaine fluidité, on voulait pouvoir naviguer aisément, du coup on a essayé de mettre le maximum de choses, avec ce poids limite, donc on ne peut pas faire plus en fait. »

« Est-ce que c'est la raison pour laquelle il y a des contenus extérieurs ? Que des fois, ça renvoie sur d'autres sites ? »

« Les contenus extérieurs viennent du fait que l'idée c'était que la carte soit un panoptique de toutes les références qui sont dans le film et on voulait emmener les spectateur à l'extérieur, c'est-à-dire qu'on voulait les placer un peu à notre place quand on a fait le film et qu'on a opéré sur internet et chercher tous ces éléments, lui donner la matière de notre film, comme s'il était sur une table de dissection, chirurgicale, d'y mettre toute la matière, tous les éléments, tous les matériels possibles qui ont été recherchés, collectés pendant toute la préparation. Et du coup, il y avait beaucoup de matière extérieure. Effectivement ça amène tout le temps ailleurs, mais ça c'est un peu le but, on sort tout le temps de *World Brain*. »

« Vous avez pensé le dispositif préalablement au contenu que vous avez trouvé ou est-ce que vous avez pensé le dispositif une fois que vous avez trouvé tout le contenu du documentaire ? »

« Tout s'est fait en même temps. En fait la première idée, c'était de faire un documentaire sur Internet qui soit visible sur Internet. On avait fait un prédocumentaire : *Cyborgs dans la brume*. C'est l'origine de *World Brain*. Il y a déjà un peu toutes les bases de *World Brain*. »

« Est-ce qu'il y a des contenus qui sont dans l'un et dans l'autre ? »

« En fait, pendant qu'on faisait *Cyborgs dans la brume*, on avait commencé à filmer des *data centers* et on s'était intéressé aux infrastructures d'Internet à ce moment-là. Et on avait été un petit peu bloqué dans notre enquête parce qu'on n'avait pas pu filmer les *data centers*. Donc on a des parties sur beaucoup de matières numériques trouvées en ligne et on avait cette frustration de ne pas avoir tourné sur place donc on a voulu continuer et c'est comme ça qu'on a eu l'idée du film *World Brain*. Mais en voulant continuer, on était un petit peu frustré par *Cyborgs dans la brume* qui n'était visible que dans des expositions et un contexte plutôt muséal. Et du coup on se rendait compte aussi qu'on était bloqué sur les sources, c'est-à-dire qu'on ne pouvait pas citer les sources comme on le voulait : les spectateurs qui regardaient le film, dans l'exposition, ne pouvaient pas avoir accès à la source, sauf par un lien qui était marqué sur le générique. Alors l'idée, c'était de remettre la source à la source. D'où l'idée après de le mettre sur Internet. Par rapport à l'idée globale de la forme du site, elle est née en même temps que le contenu, parce qu'en fait on voulait faire un film qui soit une carte : et lisible comme une carte, et qui amène autant d'images que de sons, et que ce soit textuel et filmique. Et là on a cherché différents moyens, différents dispositifs, on a été très erratique dans la forme. Mais en gros, dès le départ on avait cette idée : celle qu'on voit en ce moment, c'était presque l'idée de départ. Pendant un an, on a trouvé d'autres formes qu'on a laissé tomber d'ailleurs, c'était un petit peu plus compliqué. Donc on est revenu à notre première idée qui était juste de déposer des choses sur une carte. »

« Quel est le devenir d'une œuvre comme *World Brain* ? Je veux dire : là c'est héberger par *Arte* j'imagine. Est-ce que l'idée, c'est

que l'hébergement n'ai pas de durée déterminée? Comment cela se passe à ce niveau-là?»

« Le problème du site, c'est qu'un site internet c'est toujours très fragile. Si on regarde un site internet d'il y a dix ans par exemple, souvent il ne marche plus, les liens sont brisés; à moins d'avoir des sites extrêmement basiques, des pures pages *html* sans liens extérieurs. Sinon la plupart des sites sont, souvent, très obsolètes, extrêmement obsolètes. Du coup on n'est pas dupe, on sait très bien que ce site-là va être amené à évoluer, parce que tel qu'il est aujourd'hui visible, ça ne pourra pas perdurer. Mais en fait, nous, au départ ce qui nous intéressait, c'était d'avoir des matériaux. C'est pour ça qu'on voulait imaginer une archive, une carte et un livre. Et on voulait que ces matériaux livre-carte-film soient transportables dans différents contextes. Donc le site internet, c'était un contexte, c'était le contexte de la commande d'Arte. Mais il y avait d'autres contextes qui nous intéressaient: notamment, il y avait aussi l'idée d'installation qui est venue en même temps. Et là, on l'a présenté dans une installation où on a reproduit une des scènes du film où il y a tous les chercheurs qui sont assis dans la forêt sur des bûches, des rondins de bois et qui lisent des livres. Du coup, dans l'installation, il y a des bûches, des rondins de bois, de la sciure de bois – c'est comme une forêt en fait – sur lesquels il y a plein de livres qui sont posés. Les spectateurs s'assoient sur les rondins et peuvent voir des films, des chapitres du film qui sont en boucle, entourés des livres. Et il y a une interface où ils peuvent voir le site internet aussi. Les écrans sont posés sur les rondins, par terre – très bas en fait, au niveau du sol – et il y a d'autres rondins qui sont des sièges sur lesquels, ou il y a des livres, ou ils sont vides, ou il y a

dire que ça ne m'étonnerait pas que dans deux ans, on l'agrandisse. Qu'on l'augmente, c'est tout à fait dans notre esprit.»

« Du coup, ce serait prolonger sa durée de vie. Mais – il y a le documentaire, il y a la fresque – est-ce que l'idée ce serait d'augmenter aussi le documentaire ou d'augmenter les contenus de la fresque relatifs au documentaire? Dans quel sens cela peut s'opérer? »

« Le film regroupe beaucoup d'idées différentes et il est lui-même un palimpseste de différentes propositions qui sont très esquissées dans le film et qui sont parfois dans d'autres projets qu'on fait par ailleurs. Notamment dans *Cyborgs dans la brume*, il y a déjà un groupe de chercheurs qui part dans un laboratoire, faire des recherches alternatives et qui fait des recherches un peu farfelues, un peu excentriques. Donc il y a des choses qu'on retrouve dans *World Brain*. Ce film *World Brain* est assez complexe parce qu'il fait appel à des propositions qui sont développées, qu'on va développer ailleurs, donc c'est vrai, c'est possible, je peux très bien imaginer qu'on reprenne *World Brain* dans deux ans et qu'on le change, c'est tout à fait possible. Deux ans après, c'est possible que ça ne nous plaise pas et qu'on ait envie de le changer mais dans deux ans, on sera peut-être sur autre chose de complètement différent donc je ne sais pas, c'est possible mais ce n'est pas sûr. Pour donner un exemple: il y a le laboratoire de la schizophrénie contrôlée qui est un laboratoire que va vraiment créer Stéphane l'année prochaine. Donc il est en train d'essayer de le mettre en place dans un programme de recherche de l'Ensad où il va mener plusieurs labos de recherches sur des modes de vie alternatifs. C'est pour dire que dans *World Brain*, il y a un chercheur qui vient, avec qui on avait mis en

des casques. C'est comme une sorte de centre de documentation du film échelle un, avec les titres qui tournent en boucle. Ça nous plaisait pas mal parce que c'est une version du projet. C'est un peu comme un projet que j'adore de Chris Marker qui s'appelle *Zapping zone*. Il y a un autre projet qui joue aussi là-dessus, c'est *Les histoires du cinéma* de Godard. Il a une grande quantité de chapitres qu'il montre dans plusieurs dispositifs différents: soit il y a les livres, soit il y a le film, soit il y a la série télé, soit il y a les dvds, soit il y a la version installation; du coup c'est un univers qu'il décline. Il a son univers en différentes formes. Au départ, c'était un peu ça *World Brain*. On s'était dit: on a un univers, on aimerait qu'il se développe dans différentes configurations. Donc trois configuration: l'installation, le site et la conférence. Comme on est souvent invité pour des conférences, on s'était dit que c'était un outil hyper pratique, parce que comme on a la carte en ligne, on joue sur la carte et on lit des textes. »

« Vous pouvez interagir en temps réel avec le projet. »

« Comme on connaît l'emplacement des choses par cœur, c'est un petit peu un jeu, c'est agréable de s'y repérer vraiment dans la carte. »

« C'est presque un objet que vous maîtrisez maintenant. C'est un objet qu'on apprend à maîtriser et petit à petit on le connaît de mieux en mieux. »

« C'est ça exactement. Mais à l'avenir je pense que, dans un an ou deux, avec la puissance des ordinateurs et le débit internet beaucoup plus rapide, c'est un projet que l'on modifiera, c'est-à-

place des choses mais qu'on n'a pas tellement développées, donc c'était un peu frustrant pour nous parce qu'il y avait plein d'idées qu'on n'a pas pu mettre dans le film. C'est un petit peu comme des programmes de recherche, des concepts qui sont juste lancés – des fantasmes en fait – et qui par la suite, parfois se réalisent. Mais pas tous heureusement, parce que dans *World Brain*, il y a des choses qu'il ne vaut mieux pas réaliser. »

« Là du coup, ce serait augmenter la partie sur la schizophrénie contrôlée avec du contenu, pour le coup, réel qui viendrait du centre qu'il est en train d'essayer de mettre en place? »

« Oui. En tout cas qu'il s'augmente, qu'il prenne plus d'ampleur. »

« Je suis en train de penser que depuis tout à l'heure je parle de documentaire, mais j'avais lu une interview où Stéphane, ou vous, disait que, justement, ce n'était pas un documentaire. »

« Pour moi c'est un essai spéculatif ou un essai fiction, je ne sais pas comment on pourrait le qualifier. Le documentaire est tout le temps malmené, on a l'impression qu'il est tout le temps mis en doute avec la partie fantasmagorique. Fantasmagorique est peut-être mieux que spéculatif, dans la mesure où la plupart des faits qui sont décrits sont des choses qui sont vraies – par exemple, Nicolelis connecte vraiment des rats à travers des continents pour les relier entre eux, mais il ne va pas connecter des humains par exemples, il ne va pas connecter mille rats qui vont créer un réseau, etc... – mais à chaque fois il y a une petite dose qu'on ajoute qui crée une sorte de trouble qu'on ne verrait pas dans un documentaire classique. »



« Vous projetez ce que ça vous renvoie, dans le film ? »

« Voilà, il y a une partie très subjective et extrêmement fantasmagorique qui est plutôt le fantasme d'une époque finalement ; c'est un petit peu comme si on allait chercher le fantasme d'une époque donnée à un endroit donné qui correspond à un instant T, qui est parfois absurde, rocambolesque et, en tout cas, plus proche de la science-fiction que de la science. Et qui, dans dix ans, paraîtra certainement daté et erroné. Et on rigolera bien en se disant qu'on était fou à cette période-là, parce qu'on n'a pas de recul actuellement pour voir ce qui se passera. En fait, avec Stéphane, on s'amusait parce qu'en collectionnant toutes les recherches qui se faisaient sur les rats et les cerveaux, on s'était dit que certaines sont complètement irréelles, semblent irréalistes ; on s'était dit que si Borges était là aujourd'hui, il n'aurait absolument pas besoin de faire de la fiction, il aurait juste à lire la presse ; il prendait les meilleurs faits divers – scientifiques surtout –, il les collerait bout à bout et il aurait son livre-fiction de Borges. Il y a un petit peu de ça. »

« Par rapport à l'ensemble des contenus que vous avez réunis, comment est-ce que vous avez procédé ? Est-ce que vous êtes partis juste de cette idée d'un réseau internet mondial et après vous êtes allés dans toutes les directions ou est-ce que vous aviez déjà une ligne directrice ? En fait, comment s'est passé la phase prospective ? »

« Elle a été très très compliquée parce que la notion de *world brain* c'est une notion extrêmement vaste, qui englobe énormément de concepts et de techniques différentes. Mais on s'est

concentré sur le désir de *world brain*, c'est-à-dire le moment où certains philosophes ou inventeurs ou personnages littéraires ont imaginé un savoir, une connaissance ou des connexions à travers la planète qui réuniraient tous les hommes. Donc on s'est concentré là-dessus et on a essayé de remonter le fil du temps et en essayant de trouver, pas l'origine, mais de remonter extrêmement loin ; il n'y a pas d'origine finalement. Il y a des courants de pensée qui s'influencent. Moi je travaillais sur Mesmer à l'époque donc on s'est focalisé sur Mesmer. Et puis sur l'après Mesmer : les deux ou trois siècles après, au XIX<sup>e</sup> siècle en particulier et au début du XX<sup>e</sup> où il y a trois-quatre chercheurs assez connus qui à la même époque, plus ou moins – l'un, c'est Paul Otlet, l'autre c'est H. G. Wells et avant c'est Pierre Teilhard de Chardin – ont développé l'idée d'une connaissance partagée à travers la planète qui, à chaque fois, prend une histoire différente, mais qui, dans tous les cas, a pour vocation de lutter contre la menace de la Seconde Guerre mondiale. Paul Otlet, par exemple, invente la pré-Société des Nations qui est l'idée des Nations Unies, et il invente l'idée d'une encyclopédie en ligne connectée à travers la planète via le *Mundaneum*. Il le réalise vraiment : il collecte tout ce qu'il peut collecter en termes d'informations et de connaissances, ou disons plutôt qu'il collecte toute l'information et il fait des petites fiches avec toutes les informations qu'il peut réunir et paie des opératrices qui ont un serveur téléphonique, répondent au téléphone à chaque question et donnent des réponses à partir de petites fiches qui sont classées dans des meubles spécifiques, avec un classement qui est aussi une invention puisque ça va être l'invention du classement de bibliothèque. En fait, il fait un pré-Wikipédia, voir même un pré-Internet. Et ce qui est intéressant et un peu terrible, c'est que

Google a essayé de le racheter. Parce que ce projet existe toujours et il est basé en Belgique. Google, qui a la main mise sur l'histoire d'Internet, essaie de s'en emparer donc c'est un petit peu triste. Le lieu, maintenant, c'est un musée sur le *Mundaneum*, on peut le visiter, visiter les archives de Paul Otlet. Ça nous avait beaucoup intéresser Paul Otlet parce que c'était déjà, en quelque sorte, Internet. En plus, ce qui était intéressant c'est qu'à la même époque, on a quelqu'un qui s'appelle H. G. Wells – celui qui a écrit *Le meilleur des mondes*, *L'homme invisible*, etc... – qui écrit un livre qui s'appelle *World brain* et qui décrit *Wikipédia*, mais vraiment mot pour mot. Et il écrit ce livre parce qu'il sent advenir la Seconde Guerre mondiale, il écrit ce livre dans un but de pacifiste, c'est-à-dire que ce wikipédia qu'il invente, c'est dans l'idée d'une connaissance qui nous permettrait d'éviter la guerre. Il y a d'autres personnes comme lui, à ce moment-là et nous on avait commencé à inventorier tous ces chercheurs, ou ces écrivains, ou ces inventeurs et à chaque fois, ils étaient dans l'idée d'un *world brain*, mais toujours dans un but pacifiste. Un autre c'est Pierre Teilhard de Chardin qui décrit la noosphère qui est une couche qui réunit tout le savoir de la planète et qui entoure la planète. Pour lui c'est l'avenir de l'humanité. Donc ce qui est intéressant, c'est que ce type d'Internet était souvent décrit de manière positive. Ça devient problématique après la Seconde Guerre mondiale et notamment avec Norbert Wiener qui, lui, anticipe, en quelque sorte, Internet et les problèmes que ça peut poser par le biais de l'automatisme et, lui, va écrire plutôt des livres de mise en garde, en tout cas des critiques assez sombres, pas forcément que sur Internet d'ailleurs, mais sur le déploiement de l'informatique et tout ce que ça peut procurer comme problèmes à l'humanité. Si je dis tout ça, c'est parce qu'on aurait

pu ne traiter que la question de l'histoire du *world brain*, et à un moment, on a presque pensé le faire. Mais on avait cette envie de montrer quelque chose qui est en train de se passer actuellement – qui nous semblait être le contraire de ce qui avait été décrit par Pierre Teilhard de Chardin, Paul Otlet et H. G. Wells –, qui était que l'internet, censé être une connaissance qui sauve le monde, a un côté difficile, pervers et incontrôlable, dû au fait que quelques entreprises le détenaient et en faisaient un internet marchand et contrôlé. Et en même temps, le problème qu'on a eu, aussi, c'est qu'on ne voulait pas être dans cette simple dénonciation-là, la dénonciation actuelle qu'on peut lire partout, parce que ça nous semblait être, aussi, plus complexe que ça. On ne pouvait pas le réduire à cette simple critique. Donc on a essayé de trouver plein de facettes différentes et de se dire qu'Internet, c'est aussi des gens qui s'échangent des petits chats, c'est des gens qui regardent des choses débiles toute la journée et qui ont besoin de ça, c'est humain. Il y a une forme d'empathie, de communication très stupide, très bête, mais qui est là et qui fait partie d'Internet et qui est peut-être aussi une forme d'intelligence : l'intelligence zéro qui fait aussi partie de ce cerveau. On a essayé de le montrer comme un cristal avec plein de petites facettes qui sont extrêmement complexes en fait et pas réductibles par un discours trop simpliste. En sachant qu'il en manque plein ; il y a plein d'autres facettes dont on ne parle pas. »

« J'imagine que vous avez travaillé sur certaines choses que vous avez mises de côté après peut-être. »

« On a laissé tomber plusieurs pistes. Justement Otlet, c'était une grande partie du projet. L'histoire a pris énormément de temps

et à chaque fois on avait presque envie de faire un film pour chaque humain : on voulait faire un film sur Paul Otlet, on voulait faire un film sur Pierre Teilhard de Chardin. Le plus triste c'est qu'il y a effectivement un film sur Paul Otlet qui existe déjà, mais qui est malheureusement raté. C'est un peu dommage parce qu'on avait besoin de financement au début donc on s'était dit que si on allait voir *Arte*, ils nous diraient qu'il a déjà été fait. Il y avait plein d'histoires comme ça, mais ça fait partie du projet. Il y a peut-être une chose qui pourrait être importante, que je n'ai pas dite. Il y avait une contrainte du projet qui était extrêmement complexe, c'est que chaque chapitre est censé être autonome et, en même temps, il y a un fil linéaire. On doit pouvoir prendre le film par tous les bouts. Chaque vidéo a sa petite histoire. Elles peuvent être lues dans le désordre, ça marche aussi. Du coup, quand on a fait le montage, ça a été extrêmement compliqué d'avoir un film qui se fait par tous les bouts, dans tous le sens et en même temps qui a aussi une histoire, avec un fil, un début, un milieu, une fin. C'était le montage le plus compliqué de toute ma vie. À la table de montage, on peut faire trois cents films possibles. »

« Est-ce que ça n'aurait pas pu être une volonté, de jouer justement là-dessus ? Que le film en cours quand on lance *World Brain* puisse avoir des combinaisons différentes ? »

« En fait on aurait bien voulu mais on a eu une contrainte – là c'est le problème d'avoir été avec une production, une commande – qui était d'avoir un linéaire pour *Arte*, qui passera peut-être sur la chaîne. Le film fait partie de la commande. Comme on avait un petit budget, même s'il n'est pas très gros, on devait

rendre des comptes. En cours de route, on s'est plusieurs fois dit qu'on n'allait pas y arriver. On préférerait, justement, que ce soit pris par tous les bouts et que ce soit permutable. »

« La frise, qui est en bas de la fenêtre, était une contrainte liée à ça ? »

« On a rajouté la timeline après parce que certaines personnes se plaignaient du fait de ne pas s'y retrouver du tout. Apparemment ça a l'air de plaire. Au départ il n'y avait pas cette frise. Il y avait juste « Si vous voulez voir le film, laissez le s'écouler d'un bout à l'autre » et vous voyiez le film linéairement sans rien faire. »

« Mais si on avait appuyé sur la croix, on se retrouvait sur la fresque sans possibilité de les remettre dans l'ordre ? »

« Voilà, après il fallait se débrouiller : soit on revenait au début et il fallait de nouveau attendre, mais donc c'était un petit peu exigeant. Donc on a fait ce choix de mettre cette frise. »

« C'est intéressant de savoir que dans l'histoire même du projet, il y a deux phases différentes. »

« C'est un projet qui est tellement hybride. Même faire un projet sur Internet qui soit un film. On ne voulait pas faire un web-doc par exemple. On déteste même le mot *web-doc* : ça fait appelle à une idée de marketing. Et souvent les web-docs rentrent dans une logique très interactive, en sollicitant beaucoup le spectateur. Mais là l'idée c'était de trouver quelque chose de très simple,

un mélange entre *Google earth* et *Youtube*. Quelque chose que tout le monde connaît, c'est-à-dire que, soit on est sur une carte et on navigue, on a l'habitude, soit la vidéo se lance toute seule ; et on mélange les deux. Et on sait qu'on peut aller plus loin, je pense, par la suite, si on est amené à en faire d'autres en tirant partie de ce qu'on a fait là. Voilà, aujourd'hui avec les outils qu'on a, avec les moyens qu'on avait, on peut faire ça. Mais on peut déplacer ça, c'est sûr. »

« C'est une question de moyens, autant que d'intentions ? »

« Oui. Par exemple, la carte, je l'ai testée sur un énorme vidéo-projecteur extrêmement précis, sur un mur gigantesque : elle marche très bien en projection et je voyais bien une pièce entière d'éléments comme ça. Mais les écrans ne sont pas encore prêts, il faut attendre encore un peu. Donc il y a de l'espoir pour les cartes sur internet, c'est une piste qui peut marcher. »

« Du coup, il y a un devenir pour *World Brain* ? »

« Il y a un devenir pour ce genre de projets qui utilisent la spatialité. »

« Je veux dire même pour *World Brain* lui-même ? C'est ce qu'on disait tout à l'heure, que vous pensiez peut-être revenir dessus ? »

« Tout à fait, y rajouter d'autres chapitres. »

« Et tenir compte de certaines nouveautés technologiques qu'on n'a pas encore ? »

« J'avais fait ce film qui s'appellait *Globodrome*, qui était aussi une carte, qui travaillait sur la carte. C'est un film où je suis dans le logiciel *Google earth* et j'essaie de faire une enquête sur le logiciel lui-même tout en faisant le tour du monde. *Google earth*, c'est un logiciel problématique parce que c'est *Google*, donc j'en parle pas mal dans le film. Il y a une critique mais à l'intérieur, c'est encore plus compliqué. Mais le principe de ces cartes, c'est que quand on maîtrise la carte, c'est un outil, à la fois de navigation, de dérive, de flânerie – comme vous en parlez – mais ça peut aussi être un travail sur l'histoire. Si je reviens en arrière dans le temps : avec Stéphane, on a fait beaucoup de films sur les lieux. Nos premiers projets étaient sur des lieux géographiques ; on travaillait sur Chatelet-les-Halles ou la Défense. Et pour nous, les cartes étaient souvent liées à ces lieux. Avec Internet, le problème c'est qu'on perd le lieu. Internet n'a pas de lieu, c'est une utopie, Internet est partout : là on est en train de se parler, je suis à Taïwan, tu es près de Paris, donc en ce moment, on est en train de rompre l'idée de lieu. Ce qui est fascinant mais ce qui est très problématique. Et le problème de *World Brain*, c'est que c'est un film sans lieu. C'était très dur de faire un film sans lieu, parce que la base du récit, c'est l'unité de temps, l'unité de lieu. Sans lieu qu'est-ce qu'on fait ? Revenir à la carte, pour moi, c'est toujours essayer de chercher une idée de lieu et de chercher un territoire. C'est souvent le manque, ce qui pose un problème de représentation. Cette carte était pour nous très importante donc quand on dit qu'on va l'améliorer, je pense que oui, parce qu'elle est presque plus importante que le film lui-même. C'est elle qui a déclenché le film, c'est elle qui nous amène, à chaque fois, ailleurs, qui nous fait rêver, etc... La question du lieu donc. »



# ANNEXE 3

## EXPÉRIENCE DE NAVIGATION SUR YOUTUBE

[Au cours de cette expérience, j’ai opéré selon le protocole suivant :

- Me rendre sur la version française de *Youtube* – parce que c’est celle que j’utilise habituellement.
- Me laisser guider par le site en partant d’une vidéo – qui m’est inconnue – proposée sur la page d’accueil.
- Depuis la première vidéo, commencer mon parcours en cliquant sur une des vidéos proposées dans la colonne située à droite.
- Répéter la même opération à chaque étape du parcours.
- Sur la colonne située à droite, ne pas cliquer – si possible – sur une vidéo déjà visionnée dans ma pratique quotidienne ou au cours de cette expérience.
- Sur la colonne située à droite, ne pas cliquer – si possible – sur une vidéo publiée par le même compte que celle actuellement à l’écran.

L’expérience a eu lieu le 5 mai 2015, débutant à 15h17, et a duré cent vingt minutes – sachant que je n’ai pas nécessairement regardé les vidéos dans leur intégralité.]

Nom de la vidéo :	Publiée par :	Datée du :	Durée :	Vues :	Propos :
JE SUIS SQUEEZIE SENSEI ! (TORIBASH)	SQUEEZIE	28.04.2015	00:07:10	2 028 159	Le youtubeur SQUEEZIE, en compagnie de Yann, joue au jeu vidéo <i>Toribash</i> .
PRO GRIMACES ! (Skylanders : Trap Team)	SQUEEZIE	22.12.2014	00:08:16	1 918 555	Le youtubeur SQUEEZIE, en compagnie de Gwen, joue au mode <i>Kaos</i> du jeu vidéo <i>Skylanders : Trap Team</i> .
JE SUIS DEVENU UN MONSTRE !	SQUEEZIE	19.12.2014	00:03:33	3 421 788	Le youtubeur SQUEEZIE réalise des actions formulées par ses <i>followers</i> via le site <i>Twitter</i> .
UNE NOUVELLE CHIRURGIE RÉVOLUTIONNAIRE !	SQUEEZIE	24.09.2014	00:04:46	4 829 462	Le youtubeur SQUEEZIE réalise des actions formulées par ses <i>followers</i> via le site <i>Twitter</i> .
COIFFONS DES YOUTUBERS	SQUEEZIE	24.10.2014	00:06:55	2 752 080	Le youtubeur SQUEEZIE fait des photo-montages d’autres <i>youtubers</i> avec des coiffures décalées.
TUG THE TABLE !	SQUEEZIE	17.10.2014	00:09:07	3 326 429	Le youtubeur SQUEEZIE, en compagnie de Gwen, joue au jeu vidéo <i>Thug the table</i> .
L’INCROYABLE REN-CARD D’OCTODAD !	SQUEEZIE	15.10.2014	00:08:15	2 135 637	Le youtubeur SQUEEZIE joue à deux nouvelles missions du jeu vidéo <i>Octodad</i> .
Chéri, j’ai ouvert ton historique	WonderFools	18.05.2014	00:02:34	2 713 504	Les youtubeurs ManuMaisPasTrop et ANDY réalisent un sketch où une femme découvre l’historique internet de son compagnon.

Nom de la vidéo :	Publiée par :	Datée du :	Durée :	Vues :	Propos :
J'ai ajouté mon PATRON sur facebook	GonzagueTV	06.06.2013	00:02:45	3 178 669	Les youtubeurs Gonzague et ANDY réalisent un sketch où une employée devient « ami » avec son patron sur <i>Facebook</i> .
8 façons de ne PAS se faire aborder dans la Rue - Andy (ft. Le Rire Jaune)	ANDY	16.05.2013	00:03:56	4 709 925	Les youtubeurs ANDY et Le Rire Jaune réalisent un sketch où une femme met tout en œuvre pour ne pas se faire aborder par un homme.
AVOIR UN FRÈRE - LE RIRE JAUNE	Le Rire Jaune	08.11.2013	00:03:56	6 125 200	Le youtubeur Le Rire Jaune et son frère réalisent un sketch où ils énumèrent les écueil de la fraternité.
AZIATOMIK - VIVRE AVEC SA SŒUR	Aziatomik	12.03.2014	00:05:28	5 783 554	Le youtubeur Aziatomik et sa sœur jumelle réalisent un sketch où ils énumèrent les écueil de la gémellité.
Anniversaire d'Aziatomik - Vlog #1	Les carnets de Jigmé	04.05.2013	00:03:27	386 777	Les youtubeurs Le Rire Jaune et Jigmé présentent les cadeaux qu'ils ont acheté pour l'anniversaire d'Aziatomik et sa sœur.
Squeezie - Plouf! #3	TheVerywatch	22.02.2013	00:05:21	2 156 599	Le youtubeur Squeezie effectue un plongeon scénarisé depuis le plongoir d'une piscine.
AXEL - LES INCOHÉRENCES DE MINECRAFT	AXEL	25.01.2013	00:19:50	1 968 026	Le youtubeur AXEL fait un inventaire subjectif des incohérences du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .

Nom de la vidéo :	Publiée par :	Datée du :	Durée :	Vues :	Propos :
Minecraft   Aaaaa-hhhh... PLOUF!	Frigiel	27.06.2012	00:36:36	2 327 928	Le youtubeur Frigiel, en compagnie de Siphano, joue sur la carte <i>The Dropper</i> du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .
LINK LE TERRORISTE   Minecraft Wind Waker	Frigiel	18.04.2014	00:36:36	338 347	Le youtubeur Frigiel joue sur la carte <i>Wind Waker</i> du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .
Luigi's Mansion   Episode 1 - Let's Play	Frigiel	30.08.2013	00:35:30	503 947	Le youtubeur Frigiel débute le jeu vidéo <i>Luigi's Mansion</i> .
Minecraft Rush   Seul contre tous!	Frigiel	26.01.2014	00:33:51	898 877	Le youtubeur Frigiel joue dans un combat en équipe sur la carte <i>Rush</i> du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .
Planets <sup>3</sup>   Mieux que Minecraft?	Frigiel	30.03.2014	00:08:55	469 579	Le youtubeur Frigiel présente jeu vidéo <i>Planets<sup>3</sup></i> .
3D Dot Game Heroes   Episode 1 - Let's Play	Frigiel	13.01.2014	00:26:54	167 993	Le youtubeur Frigiel débute le jeu vidéo <i>3D Dot Game Heroes</i> .
Mine Friends   Episode 1 : Sushiister	Frigiel	02.02.2014	00:30:16	409 942	Le youtubeur Frigiel joue, en collaboration avec une abonnée de sa chaîne Youtube –ici, Sushiister–, à la dernière version du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .



Nom de la vidéo :	Publiée par :	Datée du :	Durée :	Vues :	Propos :
Minecraft - Sky Defender 2   Episode 4	Frigiel	01.12.2013	00:21:05	321 472	Le youtubeur Frigiel poursuit son combat contre d'autres <i>youtubers</i> dans le mode <i>Sky Defender</i> du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .
Minecraft - Sky Defender 2   Episode 7	Frigiel	06.12.2013	00:24:13	395 342	Le youtubeur Frigiel finit son combat contre d'autres <i>youtubers</i> dans le mode <i>Sky Defender</i> du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .
Frigiel & Fluffy : Hardcore Enderdragon   Minecraft Ep.13	Frigiel	07.12.2013	00:24:45	491 523	Le youtubeur Frigiel joue au mode <i>Hardcore Enderdragon</i> du jeu vidéo <i>Minecraft</i> .
Test Hangout 2 avec Dieu (Le rire jaune) Jimmy, Aziatomik et bien d'autres	Les carnets de Jigmé	26.05.2013	02:33:48	Non-communiquées	Plusieurs youtubeurs, dont Jigmé, Le Rire Jaune, SQUEEZIE et Aziatomik, testent la version 2.0 de l'application de visio-conférence <i>Hangouts</i> .

# BIBLIOGRAPHIE

Agamben, Giorgio, *La communauté qui vient - Théorie de la singularité quelconque*, éd. du Seuil, Paris, 1990.

Amar, Georges, *Ars Mobilis*, éd. FYP, Limoges, 2014.

Benjamin, Walter, Paris, *Capitale du XIXe siècle - Le livre des passages*, éd. Cerf, Paris, 1997.

Baudelaire, Charles, *Les fleurs du mal*, éd. Larousse, Paris, 2011.

Davallon, Jean et Jeanneret, Yves, « La fausse évidence du lien hypertexte », *Communication & langages*, n°140, juin 2004

Davila, Thierry, *Marcher, créer*, éd. Regard, Paris, 2007.

Debord, Guy, « Théorie de la dérive », *Les lèvres nues* No. 9, décembre 1956.

Gaver, Bill, « Designing for Homo Ludens », *I3 Magazine*, n°12, juin 2002.

Gottlob Schelle, Karl, *L'art de se promener*, éd. Rivages, Paris, 1996.

Gros, Frédéric, *Marcher, une philosophie*, éd. Flammarion, Paris, 2011.

Huizinga, Johan, *Homo ludens, essai sur la fonction sociale du jeu*, éd. Gallimard, Paris, 1988.

Le Breton, David, *Éloge de la marche*, éd. Métailié, Paris, 2000.

Taniguchi, Jirô, *L'homme qui marche*, éd. Casterman, Paris, 2015.

Virilio, Paul, *La pensée exposée*, éd. Actes Sud, Paris, 2012.

# VIDÉOGRAPHIE

Castaing-Taylor, Lucien et Paravel, Verena, *Leviathan*, 2012.

Degoutin, Stéphane et Wagon, Gwenola, *Cyborgs dans la brume*, 2012.

Klose, Simon, *TPB AFK: The Pirate Bay Away From Keyboard*, 2013.



# WEBOGRA- PHIE

Alexandre, « Le Phénomène Tokyo Reverse », *Hashtagkiwi* [en ligne], 1<sup>er</sup> avril 2014. <http://www.hashtagkiwi.com/pheno-mene-tokyo-reverse-568> (dernière consultation le 20 octobre 2014).

Davila, Thierry, « Conférence - « Le flâneur est indestructible » par Thierry Davila, historien de l'art », École Spéciale d'Architecture, octobre 2013. [en ligne] <http://www.esa-paris.fr/Conference-Le-flaneur-est-2057.html> (dernière consultation le 23 mai 2015).

Gazogène, « La mort du cyberflâneur », *Gazogène*, 2013 [en ligne]. <http://www.xn--gazogne-6xa.com/?p=1894> (dernière consultation le 4 mai 2015).

Goldate, Steven, « The 'Cyberflâneur' - Spaces and Places on the Internet », *Ceramics Today*, mars 1998 [en ligne]. <http://www.ceramicstoday.com/articles/050498.htm> (dernière consultaion le 4 mai 2015).

Mountain Wilderness, « Mobilité douce », *Association nationale de protection de la montagne* [en ligne]. <http://www.mountainwilderness.fr/decouvrir/nos-dossiers-thematiques/mobilite-douce-66/> (dernière consultation le 02 mai 2015).

Morozov, Evgeny, « The Death of the Cyberflâneur », *The New York Times*, février 2012 [en ligne]. [http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?_r=0) (dernière consultation le 4 mai 2015).

Nuvolati, Giampaolo, « Le flâneur dans l'espace urbain », *Géographie et cultures* [en ligne], 16 janvier 2013. <http://gc.revues.org/2167#ftn1> (dernière consultation le 18 janvier 2015).

<http://i-remember.fr/> (dernière consultation le 9 mars 2015).

[jusqu-ici.com](http://jusqu-ici.com) (dernière consultation le 9 mars 2015).

[worldbain.arte.tv](http://worldbain.arte.tv) (dernière consultation le 10 mai 2015).

[www.monet2010.com](http://www.monet2010.com) (dernière consultation le 17 avril 2015).